СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ COMBAT MISSION 2, SIMCITY 4, БЛИЦКРИГ, FREELANCER.

COMPUTER GAMING WORLD

Russian Edition

№04(11), АПРЕЛЬ 2003

Xenus

Колумбийские грезы... Америка Латина...

Игры-убийцы

Электронные развлечения с элементами насилия постепенно начинают приобретать статус детского порно.

MOO3

ПОХОРОНЫ ДЛИНОЮ В 6 СТРАНИЦ

Вселенная Warcraft

Вот вам краткий экскурс в историю: по словам Билла Ропера, одного из начальников Blizzard'a в те времена – простого редактора звуковых эффектов, сюжет первой части *Warcraft* писался за полчаса в кабинке звукорежиссера!

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ:

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2002 ГОДА ВЕРСИЯ CGW

Итоги года от CGW + выбор читателей!

ВНУТРИ

TECH: Тестирование: 12 компьютеров для и игр и домашних работ Крякнутый кейс. Первый взгляд: Eximer FamilyPC Starlite 24W55, Meijin Action. Сделай сам: Переносим музыку на CD!

№04(11), АПРЕЛЬ 2003
(game)land
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 04>


ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА
БЛИЦКРИГ
• Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
• Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
• Более 200 образцов военной техники в 3D
• Максимум реализма, минимум условностей
• Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
• Неограниченная поддержка с воздуха
• Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
• Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет
Выход игры: 1 квартал 2003 года
games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru
POWERED BY gamespy
1С Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE

Медали почета



ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Босс крутых журналистов составляет собственный хит-парад лучших игр года.

Самое классное в должности Главного Редактора – отнюдь не власть (которой у меня, кстати, почти нет), а известность. Например, мама, знакомя меня со своими подругами, может с гордостью сказать: «Мой сын издает самый популярный в мире компьютерно-игровой журнал. У него в офисе работает около трехсот человек, и он самый главный над ними. Не правда ли, сынок?»

«Да нет, мам. Я же тебе рассказывал. Нас всего двенадцать – постоянных сотрудников. А все решения принимаются коллегиально».

«Не скромничай. И подтяни брюки! Вы знаете, сколько я его помню, у него всегда спадали брюки. У моего мальчика слишком тощие ноги...»

«Да, я это заметила», – скажет одна из подруг.

«Ему надо побольше кушать, – заметит другая, – а то он худой, как скелет...»

Дальше слушать их разговор уже неинтересно, но надеюсь, что вы уловили основную мысль – несмотря на звучную должность, у меня здесь не так уж много власти. И никогда еще этот недостаток власти не проявлялся так сильно, как сейчас, когда мы выбирали *Лучшие Игры Года*. Потому что, хоть я и Главный Редактор, но при общем голосовании я имею точно такой же голос, как любой другой наш сотрудник.

Нельзя сказать, что я СОВСЕМ не согласен с тем распределением наград, о котором вы сможете прочесть в этом номере. В принципе, все награжденные игры вполне достойны своих титулов. Но ведь у каждого из нас есть свои персональные любимчики – игры, которые чем-то нас зацепили, чем-то заинтересовали, чем-то тронули... И мой личный список лучших игр довольно сильно отличается от общередакционного (как, наверное, и ваш).

Итак, представляю на ваш суд свой собственный Топ 15, который, возможно, был бы совсем другим, составляй я его в другой день или в другом настроении. На данный момент моей самой любимой игрой является *Age of Wonders II* – стратегия, которую я практически проигнорировал в момент ее выхода. Но сейчас она цепко запустила свои коготки в мой мозг, и не хочет его отпускать. Что касается порядка, в котором идут остальные игры, то он произвольный. Все эти игрушки – классные, и пытаться ранжировать их было бы просто глупо (все они расположены в алфавитном порядке). С огромным трудом удержал себя от включения игры *«Блицкриг»* в этот список – пользуясь служебным положением я получил игру в свои жадные ручки еще в декабре прошлого года...

Главное же для нас всех – что прошедший 2002-й год был одним из лучших в истории PC-игр! И мы надеемся, что следующий 2003-й будет хотя бы вполовину так же хорош. Удачной вам игры!

1. *Age of Wonders II*
2. *Age of Mythology*
3. *Battlefield 1942*
4. *Grand Theft Auto III*
5. *Grandia 2*
6. *Jedi Knight II: Jedi Outcast*
7. *«Недетские Гонки»*
8. *Mafia*
9. *Medal of Honor: Allied Assault*
10. *Medieval: Total War*
11. *Morrowind*
12. *No One Lives Forever 2*
13. *Syberia*
14. *WarCraft III*
15. *Warlords Battlecry II*

Сергей Лянге
Главный редактор

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

04(11), апрель 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru

Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** (OL) dolser@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Редактор **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Алексей Попов popov@gameland.ru,
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Сергей Бровченко

ЗАО «СК Пресс»
109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов







УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ
Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров
Цена свободная



Продолжение самой популярной
стратегии в реальном времени
ПРОТИВОСТОЯНИЕ
АЗИЯ В ОГНЕ
На этот раз действие построено на событиях
второй и третьей арабо-израильской войны
и войны в Корее.
События охватывают
период с 1950 по 1973 годы.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ
• реальные сражения в четырех кампаниях
• восемь стран, участвующих в боевых действиях
• до 50 юнитов у каждой страны
• максимальная реалистичность, параметры войск соответствуют действительности
• принципиально новые юниты и строения
• улучшенный редактор миссий
• проверенный временем многопользовательский режим
©2003 РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ. Издатель РУССОБИТ ПАБЛИШИНГ.
E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: 212-27-90.
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
данный диск можно приобрести по адресу г. Москва Багратионовский пр. д.7 корп.3. Т.Д. «Горбушкин двор» павильон F2-23


№04(11) АПРЕЛЬ 2003

Поищите в магазинах, поспрашивайте друзей, но найдите *Master of Orion II* – вы поймете, что такое совершенство. А третьей части избегайте, как чумы.

Король умер – да здравствует король! *Лучший* симулятор всех времен и народов перерос в Самый *Лучший* симулятор всех времен и народов. И точка.

86 **«ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ»**
Ночные вылеты превратились в натуральное сумасшествие...


94 THE SIMS ONLINE


98 IMPOSSIBLE CREATURES


96 UNREAL II

Preview

Review


101 SILENT HILL 2


26 READ ME
У вас в компьютере установлен пылесос?


74 HOMEPLANET
Яркие виды планет, манящие звезды и величественные корабли образуют в совокупности по-настоящему живой мир.

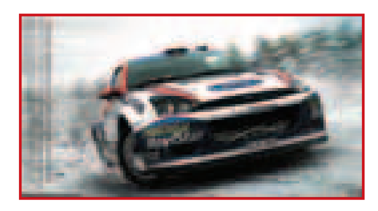
Главное за месяц

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

Весеннее солнце безапелляционно стирает с земли осточертевший за три месяца снег. Отмякший после зимы народ целенаправленно шагает в сторону гаражей с застоявшимися автомобилями. Те же, кто по каким-то причинам до сих пор не обзавелся «железной лошадкой», довольствуются домашним набором водителя, стирая пыль со своего *Force Feedback Racing Wheel.* Благо для этого есть повод и даже не один.

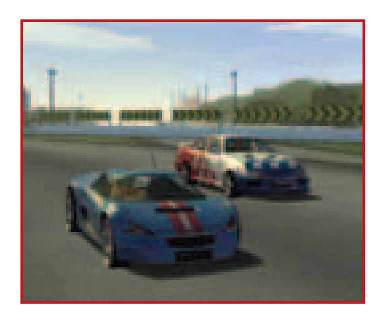
Гоночные страсти

Намеченные на весну-лето «скоростные» релизы сверкают торговыми марками уровнем не ниже *Colin McRae Rally 3*, которым, кстати,



уже давно балуются владельцы PlayStation 2 и Xbox, имеющие повышенный приоритет по жизни. Чтобы хоть как-то скомпенсировать моральный ущерб пользователям ПиСи, Codemasters обещает выпустить *Special Edition,* напичкав его вкусными пирожками, не входящими в меню приставочной столовой.

В противовес появляющимся проектам перестанет существовать претенциозный *Motor City Online,* агрессивно продвигавшийся долгое время пиар-отделом Electronic Art. После окончательного провала игры, на которую возлагали надежды не только фанаты серии *Need For Speed,* вакантное место онлайновых гонок будет пустовать, начиная с 29 августа. Что же касаемо практически беспочвенных мечтаний о мифической *NFS: Ferrari Extravaganza,* то они давно превратились в пустую ностальгию по *Porsche Unleashed*. Однако уже очень скоро жадным до скорости игрокам и любителям элитных автомобилей будет, чем заняться короткими летними вечерами. В мае Xicat Interactive наконец-то выпустит ожидаемую *Motor Trend Presents Lotus Challenge* с набором из тридцати шикарных машин, двумя десятками трасс и (ура!) скрупулезно перенесенной на PC моделью повреждений. Пуленепробиваемые пластмассовые модельки *Hot Pursuit 2* останутся в детских кошмарах Шумахера.



В свою очередь Electronic Arts приготовила компенсацию требовательным гонщикам в виде *F1 Challenge '99-'02* (рабочее название), выходящей опять же в мае (обратите внимание на количество релизов, намеченных на последний месяц весны). Здесь нас ждет гораздо больше: подлинная модель поломок, учитывающая структуру повреждаемых субстанций, неприлично детализированные модели болидов, сложная телеметрия и поддержка многопользовательской игры. Хорошо бы подобные фокусы стали однажды нормой даже для самых завалящих виртуальных гонок, избавив нас от домохозяечных раллийных «симуляторов».

Для тех же, кого мало интересует, насколько правильно вписывается в поворот их машина, сойдет и нетребовательная серия *Grand Theft Auto*, недотягивающая до серии *F1* по гоночной части буквально вечность. Отныне любой желающий имеет право совершенно забесплатно, то есть абсолютно не за что, скачать полную версию первой части шедевра Rockstar Games. Коммерческий ход, ставший в последнее время очень популярным, лишний раз напоминает о неистребимом стремлении гуманоидов к вожделенной халяве. Так что смело качайте некогда коммерчески успешный проект, и вас за это даже никто не посадит.

Вам не дам и сам не съем

А теперь в противовес новостям сугубо положительным пара заметок из жизни Обломовых.

Разработками на тему комиксов, особенно для отличных от PC платформ, никого не удивишь. Грядущий *X-Men Legends* планируется исключительно для Sony PlayStation 2 безо всяких исключений. Счастливых обладателей чертовски популярной консоли ждут два десятка знакомых героев, весело топчущих охотно разваливающийся на куски город. Обделенных «писишников» просьба вставать в организованную очередь для подписи петиции разработчикам.

Пример народного недовольства уже подали фанаты *Fallout*, засыпав гневными сообщениями предателей из Interplay. Последняя бесстыже анонсировала *Fallout: Brotherhood Of Steel* исключительно для той же PlayStation 2 и «мелко-мягкой» X-коробки. Впрочем, ничего страшного на самом деле не произошло. Продолжение именитой серии будет представлять собой всего-навсего банальный shoot-em up с характерными для консолей плюшками. Планируется разнообразить действие некоторой долей стратегии и тактики. Сюжетная же линия придерживается временного отрезка между двумя оригинальными частями *Fallout* и не выходит за уровень сборников застольных анекдотов.

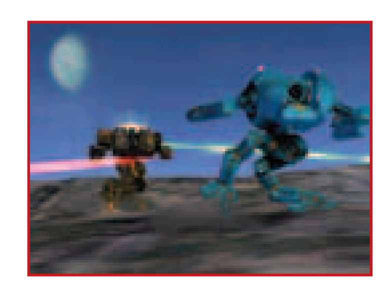


Наконец третий и лично для меня самый обидный облом исходит от милой сердцу, но порой такой странной ЕА, планирующей на лето выпуск стратегии *Alien vs. Predator: Extinction*. Вымирание кого произойдет в грядущем блокбастере – решат счастливые обладатели все тех же PS2 и Xbox, выбрав одну из воюющих сторон – чужих, хищников или пехотинцев. Учитывая успех и проработанность предыдущих action-частей, можно предположить, что зрелище будет достойное. *Devil May Cry* в двух частях, *Final Fantasy, Soul Calibur 2,* теперь еще проклятый *Extinction*... Еще чуть-чуть, и я таки ж разорюсь на уродливую «отопительную батарею» Playstation 2.

От тебя мы без ума

Пока же остается пялиться в честно заработанный домашний кинотеатр, созерцая сомнительные прелести А. Джоли и М. Йовович в культовых экранизациях. На смену этим псевдошедеврам готовится целый отряд не менее раскрученных имен: *DOOM 3* и *Return To Castle Wolfenstein,* в планах – *The Sims* и *Halo*. Все эти торговые марки либо уже купены предприимчивыми режиссерами, либо готовятся стать приемышами продюсеров, которые не прочь отдать кругленькую сумму за использование лицензии. В любом случае, в ближайшем будущем нас ждет поток фильмов на тему игр. Да и наоборот тоже.

Так, к примеру, Paramount Pictures нацелила свои хищные взгляды в сторону обожаемой народом саги о консервных банках под названием *MechWarrior*. Продюсер Дин Дэвлин намерен сделать «конфетку», благопо-



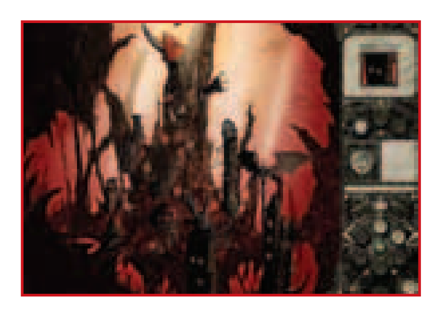
пучно спустив почти весь многомиллионный бюджет на компьютерную анимацию жестянок и спецэффекты. Согласно сценарию, спустя сорок лет после окончания предыдущего беспорядка, именуемого *Mech Wars*, грядет очередная опереточная война. Премьера намечена на 2005 год. На роль главного консультанта взят сам автор эпопеи, создавший настольный вариант *MechWarrior*.

В свою очередь кинематографичная без кинематографа *Medal Of Honor* обрастает продолжениями. На очереди восстановление справедливости в войне с Японией и трагическая история о двух братьях – Донни и Джо, – отправившихся на войну. Первый сиквел всенепременно в первых же кадрах затронет позорную для Соединенных Штатов страницу истории – поражение при Перл Харбор, исключая из нее пряничного Бена Аффлека. Второй будет разделен на две части, по отдельности рассказывающие о нелегкой судьбе родственных душ из семейства Гриффинов. Дабы не опозорится графически на рубеже 2003-2004 годов, продолжения будут использовать свежескроенный движок – суть еще одну тотальную переработку старичка *Quake III*. На сладкое нас удивят наличием режима Cooperative. А пока скормят дополнение к уже существующему адд-ону *Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead,* позорно заканчивающемуся после трех-четырех часов неторопливой игры.



Умрем вместе

Невзирая на перенасыщенность рынка куцыми RPG-поделками, скромная филиппинская компания-разработчик решила оставить свой след в жанре, порадовав вечно голодных ролевиков сверхреалистичной и пока что однопользовательской игрой *Anito*. Прелесть гениального творения Anino Entertainment заключается в том, что главгерой наравне с игроком обладает всеми естественными потребностями за исключением сексуального влечения к противоположному полу (к собственному тоже). Все же остальное, включая вечером поесть и пописать с утра – в наличии. Осталось обзавестись мультиплеером и организовывать совместные культпоходы в специально отведенные места.



И такие ухищрения далеко не новы. Три года подряд мы имеем счастье наблюдать неудачное справление естественных потребностей в *The Sims,* постепенно перетекшее в глобальную сеть в виде *The Sims Online*. Недавно сей чудо-проект был признан неудачником самой Electronic Arts. На данный момент он насчитывает менее сотни тысяч подписчиков, что, по меркам онлайновых игр и сверхпопулярного оригинала в частности – преступно мало. Вице-президент компании пообещал исправить положение, сосредоточив внимание разработчиков на улучшении внутреннего содержания проекта. Параллельно боги-создатели Симпляндии, Maxis, решились-таки удовлетворить многочисленные жалобы и вывесить руководство по управлению городским бюджетом в *Simcity 4*. Как мы и предполагали, градосимулятор вышел слишком сложным для большей части покупателей, не относящихся к хардкорным игрокам.





Для них уже четвертый год подряд разрабатывается и все никак не может выйти в свет ориентированная на PvP битвы MMORPG *Shadowbane*. Намеченный на конец марта срок релиза обещает быть последним, и мы, наконец, сможем увидеть в своем роде революционную онлайновую забаву для тех, кто не ограничивает себя сбором дров и отстрелом тупых и глухих на одно ухо монстров. Многочисленные скриншоты демонстрируют впечатляющие многолюдные осады замков. Засевшие намертво фанаты *Acheron's Call,* боготворящие известную переменчивость мира Microsoft, рискуют покинуть свои насиженные места, «переселившись» во вселенную Wolfpack Studios, где действия ОДНОГО игрока раз и навсегда меняют локальную историю. Правда, несмотря на столь заманчивые перспективы, партия коробок с игрой, выделенная для предварительного заказа в е-магазинах, продается довольно кисло. Проявите милосердие и поспешите сделать pre-order на Amazon.com, успокоив нервничающего издателя.

Ну а если на заказ *Shadowbane* нет желания или финансов, то за вас его сделают корейские фанатики, выведшие родную страну на лидирующее место в области онлайновых развлечений. Обьем рынка страны на данный момент практически достиг четырехсот миллионов долларов США. Сумма, мягко говоря, не маленькая. С подачи ненасытных заказчиков режимом игры через Интернет обзаводятся даже украинские «питоны» *Need For Eat,* переименовавшись в более близкое сердцу корейца *Gobble Gobble*. Неумолимая статистика утверждает, что 98% населения страны (то есть практические все) используют для доступа в Сеть «толстые» каналы. Сегодня в Корее насчитывается порядка 25 тысяч интернет-клубов и кафе, большая часть которых принадлежит *Lineage* – онлайновой вселенной с тремя миллионами «жителей».

В глаз. Научусь попадать.

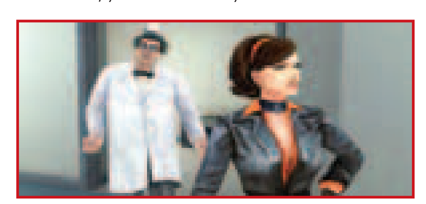
Если же ваш доступ не позволяет «пировать» на безграничных просторах глобальной сети и регулярно тратить сбережения на оплату виртуальных развлечений, приобретите хотя бы *Official Strategy Guide* к *Metal Gear Solid 2: Substance,* PC-версию которого Konami выпустит уже в апреле. Именно тогда мы сможем лично пощупать то, от чего давно сходит с



ума консольная общественность. Судя по имеющейся информации, нас ждет грамотный «порт», не похожий на кустарные переделки вроде *Crazy Taxi* (PC) и даже несущий в себе дополнения, отсутствующие в оригинале. Те, кто не знает, чем занять себя до выхода *MGS2*, «перекусывают» мультиплеерной версией ползательного тренажера *IGI 2: Covert Strike,* обзаведшегося доступным для скачивания выделенным сервером.

Любить Кейт. Убить Кейт...

На проходящей в Сан-Хосе Game Developers Conference представители компаний Monolith Productions и Sierra Entertainment поделились с прессой своими планами относительно линейки игр *No One Lives Forever*. Выяснилось, что уже в ближайшие пару недель всех фанатов пародийных шпионских боевиков и красавицы Кейт Арчер ждет сюрприз – бесплатный адд-он, который добавит в *No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way* многопользовательские режимы deathmatch, team deathmatch и Doomsday (в настоящий момент из сетевых режимов доступен только cooperative). Если с первыми двумя режимами все понятно (кто в наши дни не знаком со словом deathmatch?), то Doomsday заслуживает особого внимания. Фактически, это своеобразный аналог всем известного Capture The Flag – одной команде необходимо собрать три части «машины смерти» под названием Doomsday и принести их к себе на базу. Как только вы соберете этот «паззл», устройство включается и уничтожает команду противника, которой в свою очередь нужно предотвратить такое развитие событий.



Однако самая интересная новость заключается в том, что во второй половине этого года Sierra и Monolith выпустят официальное дополнение к *No One Lives Forever 2*. Причем главным героем адд-она будет вовсе не Кейт Арчер, а спецагент, работающий на... террористическую организацию H.A.R.M.! Да-да, мы будем играть за «плохих парней» и подчиняться напрямую Дмитрию Волкову! Впрочем, любимая Кейт никуда не денется, и однозначно будет одним из ключевых персонажей игры. А геймплей, по словам представителей Monolith, будет ориентирован больше на экшен, нежели на stealth. Больше никаких подробностей об адд-оне не поступило, но мы надеемся, что официальный анонс дополнения пос-

лежит уже после выпуска мультиплеерного адд-она. Следите за нашими новостями.

Сиквелы. Новая волна.

На этот же год намечен и выход продолжения некогда нашумевшей *Ground Control* – красивой и продвинутой во всех отношениях стратегии. Находящийся в разработке *Ground Control 2: Operation Exodus* призван стать достойным преемником, обзаведясь не только улучшенной тактической стороной и достойнейшим экстерьером, но и весьма своеобразным мультиплеером. Многопользовательская часть *«Операции «Исход»* позволит пользователям включаться в игру прямо «на лету»! При наличии свободных мест, разумеется.

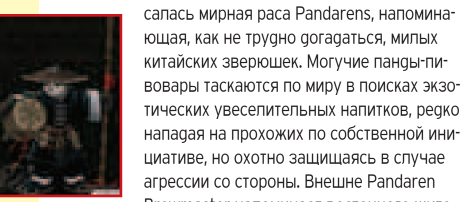


Одновременно с *Ground Control* и *Metal Gear Solid* обзаведется сиквелом и... *Mortyr* – средней паршивости социалистический шутер, незаметно пробежавший мимо многих почти четыре года назад. Неутомимые работники Mirage Interactive на сей раз собираются донести до нас нечто стоящее, обещая грамотное удаление конечностей и декапитацию, море крови, правильные тени и смышленый AI. В настоящее время издатель не известен – все играют в демо-версию, навязанную разработчиками.

И если намерения поляков вполне серьезны, то уже не иначе как шуткой смотрится разработка *Duke Nukem Forever*, меняющая движки, как перчатки и по-прежнему остающаяся в подвешенном состоянии уже который год. Не так давно многострадальная кукла 3DRealms приобрела «кармический» мотор от MathEngine. Надеюсь, пророческое название Karma покончит наконец с бардаком вокруг долгостроя века, и несмешной анекдот закончится.

Слезы и курьезы

Пошутить и внести определенную долю баловства в самый серьезный проект любят многие. Не чуждо человеческое и законодательнице мод, небезызвестной Blizzard Entertainment. В грядущем адд-оне к *Warcraft III: Reign Of Chaos* среди нововведений затесалась мирная раса Pandarens, напоминающая, как не трудно догадаться, милых китайских зверюшек. Могучие панды-пивовары таскаются по миру в поисках экзотических увеселительных напитков, редко нападая на прохожих по собственной инициативе, но охотно защищаясь в случае агрессии со стороны. Внешне Pandaren Brewmaster напоминает восточного жителя в рисовой шляпке, с бочонком сами-знаете-чего в одной руке и бамбуковой тростью в другой. Вполне возможно, что у беспечных орков появится достойный конкурент на арене цирка.



Другой проект, выставляющий представителя семейства енотовых (и не только) главным героем, увидит свет уже в марте. Шведская фирма Idol FX закончила разработку игры про крысу, кролика, дракона, обезьяну, тигра и, конечно же, панду. *Foo*, кажущаяся поначалу безобидной детсадовской забавой вроде *«Приключений Кузи»*, на деле представляет из себя stealth-action о мародерствующих четвероногих, ночами обчищающих буддистские храмы. Избегая встречи с недремлющими служителями святынь и расставляя повушки, преступная фауна набивает карманы древними ценностями до полного посинения загребущих конечностей.

Да, что ни говори, но ниша леворезьбовых игр не пустовала никогда, несмотря на слабую освещенность в прессе. Кисломолочные забавы вроде *Art Is Dead* или старенькой *Tanktics* и по сей день находят не только почитателей, но и последователей. Так, например, независимый издатель/разработчик GarageGames, специализирующийся на продвижении малобюджетных проектов, взял под крыло очередное детище своих постоянных клиентов BraveTree Productions – замысловатую аркаду *ThinkTanks*. Последняя сильно напоминает вышеупомянутый *Tanktics* нагромождением нелепых выступающих частей на гусеничных платформах. Управляя уродливыми танками, собираем бонусы и лупим назойливого оппонента, чтоб знал. Занятие, скажем так, рассчитанное далеко не на всех.

Тем же, кто предпочитает « кино» голливудской культуре, может понравится и грядущее детище JoWooD. Экстравагантная адвенчура *Neighbors From Hell* поведает нам о буднях участника шоу (существующего реально на берегах Туманного Альбиона), в основе которого лежит неподдельная «любовь» к окружающим. Добровольцы, согласившиеся на участие в передаче, с присущим для подобных программ рвением крушат соседскую частную собственность, повышая свое реноме в глазах благодарных зрителей. Главное – не попасться на глаза сторожу с собакой, а точнее, хозяевам и их четвероногим сигнализациям, возвращающимся с прогулки по тому самому Hell.



Как показывает практика, не только британские соседи и мартышки не способны мирно поделить кусок пирога. Адская ситуация творится и на родине Бетховена. Немецкий издатель CDV Software с легкой руки переименовал подопечный венгерский долгострой *Imperium Galactica 3: Genesis* в *Galaxy Andromeda*. Столь странный шаг обоснован отсутствием взаимопонимания по части стоимости торговой марки. Видимо, цена, запрошенная нынешним ее держателем, монструозной Infogrames, оказалась слишком велика для бюргеров. Опасения за возможный провал *IG3* подтверждаются. К ненормальным срокам разработки прибавилась потеря раскрученного имени. В данный момент публика официальных форумов *Imperium Galactica 3* активно переваривает вышеописанное, рассматривая новоиспеченный логотип космостратегии.

А в это время германская администрация, не спеша, составляет списки запрещенных для продажи игр. Недавно под топор попали *Unreal Tournament 2003* и (только не смейтесь) *Command & Conquer: Generals.* Чем объясняется несколько необычный выбор чиновников, остается непонятным. Картонная клоунская забава о противоборстве китайцев, арабов



и вездесущих американцев даже при сильном желании не потянет на звание жестокой. Что же до *UT2003*, то весьма странно видеть его отдельно от прочих, не менее кровавых многопользовательских шутеров, свободно распространяемых по всему миру. Ясно одно – поголовное стремление закрыть свободный доступ к наиболее резким играм лишь повысит к ним интерес, а онлайновым магазинам, «ослам», «козам» и прочим peer-to-peer программам добавит геморроя.

Далекая от проблем, бушующих в Европе, Strategy First свои торговые марки не теряет и не скрывает, а наоборот – популяризирует с завидным упорством. Анонсированные на днях адд-оны для *HoMM*-убийцы *Disciples 2: Dark Prophecy* призваны поддержать славу проекта способом, продемонстрированным некогда хаптурщицей 3DO в своих надоевших до смерти *«Хрониках»*. Продолжения условно разделены на две части – светлую и темную, *Guardians Of Light* и *Servants Of The Dark*, соответственно. За не блещущими оригинальностью названиями скрывается по паре кампаний, полтора десятка дополнительных карт плюс джентльменский набор из новых персонажей в количестве трех штук, бодрых саундтреков и свеженамалеванных подложек. Первые, но наверняка не последние адд-оны радостно затопчут ножками на винчестерах в мае-июне сего года.

Приблизительно к этому же сроку готовится выпуск качественного развлечения для тех, кто входит в число любителей накручивать loop combos. Шведская компания Iridon Interactive совсем недавно анонсировала преемницу серии *Pro Pinball*, остающейся и по сей день непревзойденной по части достоверности имитации пинбольных столов. Их будущий шедевр – *Pure Pinball* – выглядит и впрямь достойно, судя по редким скриншотам и одинокому трейлеру (переданы даже блики на стекле!). В комплект войдут три стола на темы гонок, паровозов и Второй мировой. Неужели нас ждет что-то отличное от дешевых поделок на основе поп культуры и эротических безобразий? Хотелось бы надеяться, что так оно и случится. Беспокоит лишь один вопрос – насколько правильно трудолюбивые скандинавы смогут передать физику движения стального шара, что до сих пор удавалось единицам. Узнать это удастся уже во втором квартале с.г. А наша аналитическая статья на слегка заброшенную тему пинболов – в ближайшем номере. Спрашивайте в районных сельпо, и до встречи в эфире!





Мы терпеть не можем хвалить кого-либо.
Ладно, ОК, проехали. На самом деле мы лю-
бим хвалить! А еще мы очень любим насме-
хаться и злорадствовать, и в прошедшем году
у нас было для этого множество веских причин.
Потому что, несмотря на многочисленные проро-
чества так называемых «экспертов», а также заполо-
нивший весь Интернет бред всевозможных нытиков и ту-
повато-самодовольных приставочников, в 2002 году компьютерные игры не только
не умерли, но наоборот – поднялись на высоты, которых нечасто достигали в прошлом.
И если мы попытаемся вспомнить другой год, настолько же богатый на суперигры, то нам
придется вернуться аж в 1997-й, когда вышли *Half-Life*, *Grim Fandango* и *StarCraft*. В каком-то
смысле хороших игр было СЛИШКОМ много. Потому что? несмотря на то что, играя в них, мы
зарабатываем себе на жизнь, даже мы не смогли в этом году пройти до конца все классные игруш-
ки, которые нам очень хотелось завершить. Да что там говорить, некоторые сотрудники *CGW* до сих
пор бьются над *Medal of Honor*, выпущенной еще в прошлом январе. А уж как вы – люди, работающие
на нормальных работах – сумели разобраться с этим изобилием хитов, мы себе даже представить не мо-
жем (но подозреваем употребление сильнодействующих препаратов). В общем, выбор лучших игр прошед-
шего года оказался на редкость непростым делом – даже для таких специалистов, как мы, и длинный список от-
личных игрушек, не получивших наград, ранит наши души не меньше, чем ваши. Все, что мы можем посоветовать
в данной ситуации, - это купить их все. Потому что все они замечательные!

А теперь сядьте поудобней, расслабьтесь и наблюдайте, как редактора *CGW*, облаченные в свои лучшие, заляпан-
ные кетчупом и горчицей смокинги, будут раздавать награды Лучшим Играм 2002 года!

ИГРА ГОДА

GRAND THEFT AUTO III

ИЗДАТЕЛЬ: **ROCKSTAR GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **ROCKSTAR GAMES NORTH**

НОМИНАНТЫ

BATTLEFIELD 1942
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
FREEDOM FORCE

ВЫБИРАЮТ ЧИТАТЕЛИ

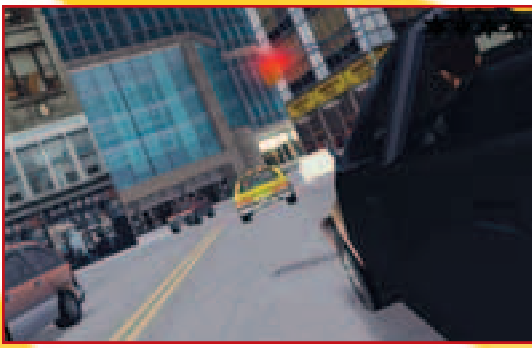
GRAND THEFT AUTO III

Что такое *Grand Theft Auto III*? Пример ужасающего морального падения или же образец гениального игрового дизайна? Несмотря на то что бульварные СМИ предпочитают придерживаться первой точки зрения, мы все же возьмем на себя смелость поддержать вторую. Компания Rockstar Games North взяла мало кому известную торговую марку и сделала из нее настоящий шедевр – на зависть всем конкурентам.

Сам факт существования *GTA3* неопровержимо доказывает две вещи. Во-первых, это вполне реально – совместить линейный сюжет с абсолютной свободой геймплея. А во-вторых, игры, гармонично сочетающие эти два элемента, продаются многомиллионными тиражами. Очень часто разработчики уделяют слишком много внимания какому-либо одному из вышеназванных игровых аспектов – т.е. игра или слишком жестко ведет вас по линейному и затасканному сюжету, или же она дает вам чересчур много свободы, и вы не понимаете, что нужно делать. *GTA3* гениально сочетает две, казалось бы, несовместимые вещи: четкий сюжет вознаграждает игрока за продвижение в верном направлении, а свобода позволяет в каждый конкретный момент выбирать себе занятие по вкусу. И если вам сейчас неохота выслеживать и убирать информатора наркоторговцев, то можете просто покататься по городу в поисках неприятностей или, скажем, подзаработать денег на новую тачку. Кроме того, игрокам предоставляется абсолютная свобода в выполнении сюжетных заданий, и редакция *CGW* до сих пор увлеченно спорит об оптимальных способах прохождения некоторых миссий – одни предпочитают бомбы, другие – снайперские винтовки, а третьи считают оптимальным орудием убийства здоровенный автобус.



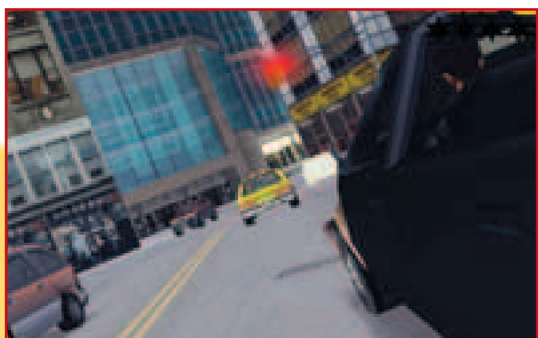




С точки зрения дизайна, самый близкий конкурент *GTA3* – это, как ни странно, *Morrowind*, также предлагающий игроку огромную свободу в сочетании со всеобъемлющим линейным сюжетом. Тем не менее, именно *GTA3* демонстрирует наибольший прогресс в сравнении с предыдущим обладателем титула *Лучшей Игры Года – Operation Flashpoint*. Несмотря на то что у *OFP* был абсолютно открытый дизайн, главной причиной наших сомнений при присуждении ей высшей награды была ее сумасшедшая хардкорность. *Operation Flashpoint* – великая игра, но многих отпугнули ее графика, высокая сложность, а также высокие требования к знаниям, терпению и реакции игрока. *GTA3* предлагает такой же гениальный открытый дизайн, но в значительно более доступной упаковке, которая придется по вкусам как новичкам, так и хардкорным ветеранам.

Кроме того, *GTA3* – одна их немногих игр, в которых мы играем за отрицательного героя. Можете как угодно воспринимать это, но согласитесь – немногие игры дают вам возможность жульничать, красть, предавать, лгать, убивать и снимать проституток (хотя желающие могут попытаться компенсировать вред, причиненный ими обществу, и стать пожарными, водителями «Скорой помощи» или даже бдительными копами). В результате множество далеких от игрового мира людей в едином порыве объединились и обозвали *GTA3* аморальной игрой, выставляющей напоказ насилие и порнографию, хотя игровой процесс там, вообще говоря, мало отличается от просмотра сериалов





вроде *«Клана Сопрано»* или *«Лица со шрамом»* (откуда Rockstar, кстати, лицензировали музыку для одной из радиостанций в *GTA3*). И мы искренне аплодируем игре, не побоявшийся занять столь двусмысленную моральную позицию и не последовавшей примеру большинства современных продуктов, в которых вы предстаете этаким стерильным «хорошим парнем», в массовом порядке очищающим мир от «плохих парней».

Одной из серьезных точек преткновения при выборе *GTA3 Игрой Года* стало то, что она является портом с PS2. Но, во-первых, первая часть *Grand Theft Auto* вышла в 1998 году именно на PC. А во-вторых, *GTA3* не воспринимается как порт с приставки. Она не разъясняет вам, как последним идиотам, для чего служат треугольные и круглые кнопочки на вашем джойстике, а обладает нормальным мышино-клавиатурным интерфейсом, который, как выяснилось, намного удобнее традиционного консольного геймпада. А уж встроенный MP3 однозначно делает *GTA3* полноценным PC-продуктом.

Игра смотрится безукоризненно отшлифованной со всех своих многочисленных граней. Радио сделано «на ура», а графический движок, хотя и не дотягивает до уровня, скажем, *Unreal Tournament 2003*, но все равно смотрится превосходно и отлично справляется с отрисовкой многочисленных зданий, машин и пешеходов, попадающихся на вашем пути. Великолепная озвучка еще больше усиливает атмосферу, полностью погружая тебя в игровой мир.

Нельзя сказать, что *GTA3* победила единогласно, но, тем не менее, она уверенно собрала подавляющее большинство голосов наших сотрудников. Другими претендентами на звание *Лучшей Игры Года* были такие хиты, как *Freedom Force*, *Medal of Honor* и *Battlefield 1942*. *Freedom Force* — это настоящий фейерверк креативности и веселья, но, несмотря на всю нашу любовь к ней, нужно признать, что дизайн и стиль *GTA3* все-таки выполнены на более высоком уровне. *Medal of Honor* — лучший шутер за последние много лет, но в целом *GTA3* все равно круче, и здесь ничего не поделаешь. *Battlefield 1942* — просто супер, но в *GTA3* возможность водить разнообразные транспортные средства реализована все-таки лучше. Кроме того, в *GTA3* есть одна штука, которой нет в *Battlefield 1942*, а именно — летающий танк.

Grand Theft Auto III — настоящий бриллиант. Отважный первопроходец, вступивший на опасную и малоисследованную территорию. Пример гениального открытого дизайна. Однозначный обладатель титула *Лучшей Игры Года*. Студия Rockstar Games North принимает заслуженные поздравления.

ПОБЕДИТЕЛИ ПРОШЛЫХ ЛЕТ

2001 Operation Flashpoint (Codemasters)
2000 The Sims (EA)
1999 Unreal Tournament (GT)
1998 Half-Life (Sierra)
1997 Jedi Knight (LucasArts)
1996 Diablo (Blizzard)
1995 Gabriel Knight 2 (Sierra)
1994 X-COM (Microprose)
1993 Doom (id Software)
1992 Links 286 Pro (Access)
1991 Civilization (Microprose)
1990 Wing Commander (Origin)
1989 Railroad Tycoon (Microprose)
1988 SimCity (Maxis)
1987 Empire (Interstel)
1986 Earl Weaver Baseball (EA)
1985 Ultima IV (Origin)
1984 Kampgruffe (SSI)







ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

FREEDOM FORCE

ИЗДАТЕЛЬ: **EA** РАЗРАБОТЧИК: **IRRATIONAL GAMES**

НОМИНАНТЫ

EUROPA UNIVERSALIS II
MEDIEVAL: TOTAL WAR
SIMGOLF
WARLORDS BATTLECRY II



ВЫБИРАЮТ ЧИТАТЕЛИ

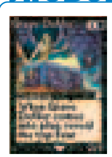
WARCRAFT III

Проклятие, долгие годы тяготевшее над играми, сделанными по мотивам комиксов, наконец-то разрушено. Ребята из студии Irrational сваяли этакий «дружеский шарж» на Серебряный Век комиксов, с прикольными диалогами, увлекательными историями, полными невероятных событий, и классической четырехцветной графикой, позаимствованной прямиком из того периода. Впрочем, несмотря на небольшое количество цветов и кажущуюся мультяшность, *Freedom Force* – это вполне современная трехмерная игра, отвечающая всем требованиям сегодняшнего дня. А гигантский творческий потенциал, вложенный авторами в эту «комиксовую вселенную», сам по себе заслуживает отдельной награды.

Но вот вопрос: а почему *Freedom Force* пользуется такой популярностью среди людей, по большому счету равнодушных к комиксам и их героям? Ответ элементарен: потому что это превосходная тактическая стратегия, чей риал-таймовый боевой движок позволяет отдавать приказы на паузе и воссоздает на экране компьютера полностью разрушаемые поля битв. Аркадники могут пройти всю игру, ни разу не поставив ее на паузу, а неторопливые тактики, несомненно, будут играть, постоянно останавливаясь и тщательно обдумывая дальнейшие действия. У вас не хватает времени на дистанционную атаку? Вырвите из земли ближайший фонарный столб и огрейте им противника. Враг атакует с возвышенной позиции? Разрушьте здание, на котором он стоит. Встроенная в игру ролевая система и богатый выбор супергероев заставляют нас проходить *Freedom Force* снова и снова. Достаточно сказать, что споры о наиболее сильных героях и оптимальных способах выполнения миссий не стихают в редакции *CGW* и по сей день. А редактор раздела рецензий Роберт Коффей не поленился пройти игру теми героями, которые считаются полным отстоем (Eve, Sea Urchin, Mentor и т.д.) и убедился, что на самом деле они ничуть не хуже, чем всеобщие любимчики Microwave, Man O'War и El Diablo, – дело лишь в правильной прокачке. Кроме того, вы можете создавать собственных уникальных героев и испытывать их с помощью Danger Room. А неподражаемый юмор *Freedom Force* с приколами типа Your evil is unwanted here! – это вообще отдельная песня.

Мы высоко оцениваем *Medieval: TW* и ту величественность и размах, с которой данная игра моделирует Средневековую Европу. Но, увы, ей не удалось зацепить нас так, как это сделала *Freedom Force* (впрочем, внештатные корреспонденты *CGW* были практически единодушны в желании присудить первый приз в данной категории именно *Medieval*). Мы восхищаемся *Warlords Battlecry II* – можно сказать, идеальной RPS (Role-Playing Strategy), которой закрыли путь к славе рудименты жанра RTS, с навязшим в зубах сбором ресурсов и возможностью построить огромную армию и задавить врага грубой силой. Блестящая высокоинтеллектуальная *Europa Universalis II* оказалась слишком хардкорна даже для нас. *Sid Meier's SimGolf* был всем хорош, но увлекательность и творческий заряд *Freedom Force* и здесь оказались вне конкуренции.

ПРЕСТУПНАЯ ЛЮБОВЬ ГОДА



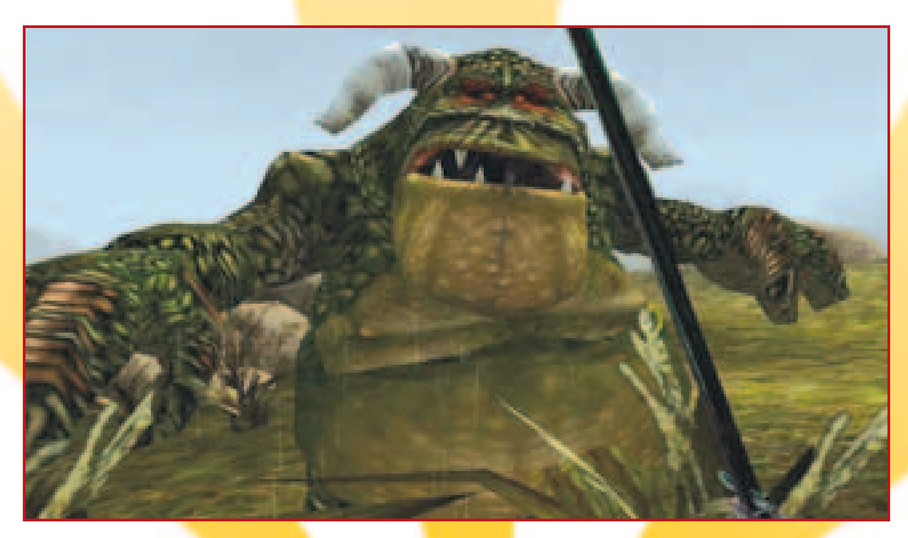
Magic: The Gathering Online

Да, финансовая система этой игры нелепа. Да, она потрясающе недружественна к новичкам. Да, у нее есть еще масса недостатков. Черт возьми, мы изо всех сил пытались возненавидеть *Magic: The Gathering Online*, но нельзя не признать – это самая аддиктивная в мире игрушка, и мы не можем прожить и дня, не запустив ее хотя бы раз. И пусть своим успехом она обязана настольному прототипу, а вовсе не бездарной онлайновой реализации, пусть. Мы очень хотим, мы пытаемся ее возненавидеть, но все равно любим и играем в нее...

САМАЯ ПРИКОЛЬНАЯ ИГРА

Grand Theft Auto III

И в *No One Lives Forever 2*, и во *Freedom Force* было множество забавных моментов, но мы все равно отдаем предпочтение *GTA3* – главным образом, благодаря ее остроумным и нахальным радио-пародиям, приятно разбавляющим насыщенный убийствами и грабежами геймплей.



ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА



ИЗДАТЕЛЬ: **BETHESDA SOFTWORKS** РАЗРАБОТЧИК: **BETHESDA SOFTWORKS**

НОМИНАНТЫ

NEVERWINTER NIGHTS
ARX FATALIS
DUNGEON SIEGE
ICEWIND DALE II



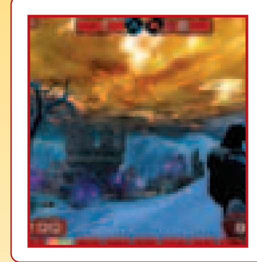
NEVERWINTER NIGHTS

Выразительные, запоминающиеся персонажи. Красивая графика. Классные шмотки. Жестокие сражения. Впервые на нашей памяти практически все претенденты на звание *Лучшей RPG* обладали если не всеми, то, по крайней мере, большей частью перечисленных достоинств. Для всех любителей эльфов прошедший 2002-й год стал одним из лучших за всю историю компьютерных игр.

В самом его начале нас всех привел в сумасшедший восторг *Dungeon Siege* – один из немногих настоящих киллеров *Diablo*, с красочной графикой, риал-таймовыми боями, полноценной ролевой партией, отсутствием необходимости подолгу ждать загрузки уровней и еще множеством мелких инноваций, которые должны стать обязательными требованиями для любого разработчика, берущегося за создание Action-RPG в течение ближайших 10 лет. Что касается *Arx Fatalis*... что ж, вряд ли кому-либо стоит копировать этот «самый неудобный интерфейс года», но игра также продемонстрировала отличную четкую графику (несмотря на то что все действие происходит под землей) и великолепный сюжет, позволяющий игрокам решать возникающие по ходу дела проблемы самыми разными способами. *Icewind Dale II*, впрочем, тоже давал нам известную свободу в преодолении своего линейного сюжета – имеется в виду возможность разными методами выигрывать непрерывно следующие друг за другом жесточайшие сражения. Это последняя великая игра, сделанная на уходящем на пенсию движке, и мы любим ее. А вот *Neverwinter Nights* – напротив, представила на наш суд совершенно новый движок, на котором, по всей видимости, в ближайшие годы будут создаваться все *D&D*-игры. Кроме того, *NWN* подарила геймерам замечательный инструментарий для создания собственных приключений - жаль только, что ее собственная одиночная кампания оказалась несколько разочаровывающей...

Но *Morrowind* умудрился вобрать в себя абсолютно ВСЕ. Он получился большим – возможно, даже слишком большим. Размеры игрового мира сопоставимы со вселенными MMORPG, только здесь нет надоедливых толп живых игроков. В мире не найдется двух человек, прошедших *Morrowind* одинаковым способом. Интуитивная система набора опыта, основанная на использовании навыков, а также 27 классов персонажей (включая возможность создавать новые) гарантируют, что ваш герой будет совершенно уникальным – так сказать, зеркалом, вашего стиля игры. А еще творение Bethesda Softworks настолько плотно набито всевозможными враждующими гильдиями, политическими партиями и связанными вендеттой кланами, что вы можете провести в игре сотни часов, сделать массу важных дел и при этом даже не начать проходить основной сюжет. А еще можно бесцельно прогуливаться по живописным ландшафтам, любоваться окрестностями, освобождать рабов, исследовать подземелья, наслаждаться романтикой и выполнять случайно сваливающиеся на голову квесты. Впрочем, эпический сюжет, огромный мир, суровые бои и сложная магическая система - это еще не все. В комплекте с *Morrowind* поставляется редактор, ничуть не уступающий по возможностям инструментарию *Neverwinter Nights* (хотя и не такой легкий в обращении), с помощью которого можно изменять любой отдельно взятый предмет и любой аспект игры, а также создавать собственные приключения, здания, классы героев, квесты, NPC и т.д. 2002-й стал *Годом Больших RPG*. И более достойного кандидата на звание *Лучшей RPG*, чем *Morrowind*, нет и быть не может.

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА



Unreal Tournament 2003

В жанре шутеров от первого лица сейчас яблоку негде упасть, и лидера здесь выбирают в первую очередь по графике. Чтобы удивить нас, требуется нечто действительно особенное и выдающееся. Запустите *UT2003*. Оружие и инопланетяне – это, конечно, здорово, но, едва взглянув на пейзажи, небеса и детализированные уровни, вы, скорее всего, навсегда забудете, как хорош был оригинальный *Unreal TTournament* – скорее всего...

ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ ТЕНДЕНЦИЯ

Свобода геймплея

Издревле «Святым Граалем» игровой индустрии и главной мечтой любого разработчика было создание мира, в котором игроки могли бы «жить». И, похоже, сейчас эта мечта начинает сбываться. В прошедшем году вышло две игры, в которых действительно можно было поселиться, – *Morrowind* и *Grand Theft Auto III*. И поскольку обе они стали безумно популярны (особенно *GTA3*), то можно надеяться, что в следующем году таких игр будет еще больше.

ЛУЧШАЯ ИГРА ACTION

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



ИЗДАТЕЛЬ: **EA** РАЗРАБОТЧИК: **2015**

НОМИНАНТЫ

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

GRAND THEFT AUTO III

HITMAN 2

NO ONE LIVES FOREVER 2



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

В этом году выбор победителя в данной категории был намного более трудным, чем в других жанрах. Ведь вышло целых пять выдающихся игрушек, в которых практически невозможно было найти каких-либо изъянов. *Jedi Knight II* – нечто сногсшибательное, с великолепной реализацией эффектов Силы и драками на световых мечах. Но вот общий темп, увы, подкачал (все, что было до того как герой взял в руки светового меч, можно было бы смело выбросить), и мы поняли, что *JK2* нам нравится благодаря тем же самым фишкам, что в далеком 1997-м позволили его предшественнику – оригинальному *Jedi Knight* – выиграть звание *Лучшей Игры Года.* Увы.

No One Lives Forever 2 – одна из самых забавных и увлекательных игр прошедшего года. Мы любим ее за интеллигентность, за отличный AI, за невероятное разнообразие и даже за ее приколы вроде мимов с автоматами и бананов, используемых в качестве оружия. Но накал страстей несколько снизился по сравнению с оригиналом, да и захватывающих дух сцен вроде перестрелки в свободном падении из *NOLF* стало как-то меньше. Может быть, ребята из Monolith так завели нас своей первой игрой, что мы ждали от них чересчур многого?

Зато *Hitman 2,* напротив, явился огромным шагом вперед по сравнению со своей первой частью - это одна из лучших игр последних лет, вне зависимости от жанровой принадлежности. Гигантские уровни *Hitman 2* интересны сами по себе, и их можно преодолевать множеством различных способов. Пять сохранений на уровень – еще одна классная находка, с одной стороны, поддерживающая тебя в постоянном напряжении, а с другой, не дающая впасть в отчаяние.

Тем не менее, в итоге из всех кандидатов осталось только два – борьба развернулась между *GTA3* и *MOH*, и здесь мы зашли в тупик. Потому что 50% сотрудников отдали голоса за великолепный дизайн МОН, и плевать им было на линейность этой игры. А другая половина утверждала, что *MOH* – это большой, но всего лишь эволюционный шаг вперед, а вот *GTA3* своим открытым дизайном и свободой геймплея сумела разбить кажущиеся непреодолимыми рамки и позволила каждому играть в себя так, как он сам этого хочет. Неизвестно, как бы мы разрубили этот гордиев узел, но в итоге проблему решил тот факт, что *GTA3* уже завоевала титул *Лучшей Игры Года,* а поскольку, по нашему глубокому убеждению, Игра Года выбирается вне каких-либо жанровых границ, то не было смысла присуждать *GTA3* вторую награду, дублирующую ее уже завоеванный титул.

Впрочем, сказанное выше нисколько не умаляет достоинств *Medal of Honor* – лучшего однопользовательского шутера со времен легендарного *Half-Life*. Более чем в какой-либо другой игре, в *MOH* вы ощущаете себя участником увлекательного фильма про Вторую мировую войну. Вы штурмуете пляж, стреляете из установленного на джипе пулемета, скрытно проникаете на вражеские базы, захватываете огромный «Тигр» и на нем крушите «Пантеры» и здания, давя солдат гусеницами без счета. Здесь невероятно много захватывающих моментов – вы наблюдаете неожиданные скриптовые события, переодевшись немецким офицером, проникаете на базу подводных лодок, глядя через бинокль, вызываете воздушные удары... *MOH* по праву получает титул *Лучшего Экшена,* несмотря на то что игра вышла еще в январе 2002-го. А выйди она на 10 дней раньше – и быть бы *Medal of Honor Лучшей Игрой 2001 Года*...

Молодцы, студия 2015! С нетерпением ждем продолжения!



ЛУЧШИЙ УРОВЕНЬ



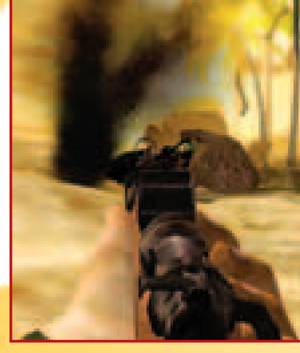


Omaha Beach в игре Medal of Honor: Allied Assault

Кошмарный уровень под названием *Omaha Beach* сильно напоминает фильм *«Спасти рядового Райана»*, но, в отличие от кинокартины, он не заставляет вас зевать от скуки. Выжить под градом пуль и снарядов, уничтожая пулеметчиков и зачищая огневые точки, – весьма непростое дело. Такое не забывается. Никогда.







ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА



ИЗДАТЕЛЬ: **EA** РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL ILLUSIONS CE**

НОМИНАНТЫ

AGE OF MYTHOLOGY
AMERICA'S ARMY: OPERATIONS
UNREAL TOURNAMENT 2003



UNREAL TOURNAMENT 2003

Война – это ад. Но не меньшим адом для нас оказалась попытка оторваться от *Battlefield 1942*, чтобы написать данный материал. Итак, докладываем: *Battlefield 1942* с честью выдержал дэфматч с другими претендентами на звание Лучшей Многопользовательской Игры Года и заслуженно получает эту высокую награду.

Геймплей *Unreal Tournament 2003* оказался для нас уж слишком стремительным и суматошным. *America's Army* вообще слегка пугает мужскую половину редакции – не особо выдающаяся игра, зато отличный пропагандистский инструмент для привлечения в армию молодых и глупых новобранцев. Что касается *Age of Mythology*... мы НИКОГДА не присудим награду игре, в которой Дай Лю так жестоко нас обыгрывает! Но если серьезно, то *Battlefield 1942* действительно оказался самым увлекательным, веселым и аддиктивным онлайновым шутером. И хотя в нем есть одиночная кампания, истинной причиной того, что люди запускают эту игру вновь и вновь, является сумасшедший дэфматч на 64 игрока.

BF1942 отнюдь не претендует на реализм. Мы наблюдали, как люди выпрыгивали из самолетов и приземлялись в открытые люки ждущих их внизу танков. Мы своими глазами видели, как истребители с ревом пикировали к земле, а на крыльях у них сидели снайперы, метким огнем уничтожавшие живую силу противника. А еще мы были свидетелями душераздирающей сцены массового исхода новичков с игрового сервера – бедняги просто не вынесли того, что их противник в массовом порядке применял описанные выше самоубийственные приемы.

Что же делает *BF1942* таким неотразимым? Скорее всего, сочетание динамики и неповторимой атмосферы различных театров Второй мировой. Воздушные бои над островом Гвадалканал, высадка на побережье Нормандии, оборона Сталинграда, погоня за Роммелем, метко прозванным Лисом Пустыни, – поверьте, этот список можно продолжать еще очень долго. Но, несмотря на взятые из реальной жизни сценарии, *BF1942* вовсе не является симулятором. И любой человек, хоть раз до этого игравший в шутер от первого лица, сразу же почувствует себя здесь, как дома, независимо от того, чем ему придется заниматься - бегать по земле, разъезжать на танке, летать на самолете, управлять орудием... Наподобие того, как было в *Tribes*, в начале игры вы выбираете для себя профессию по вкусу – и вперед. Ракетчик, штурмовик, разведчик, врач, инженер – молодым везде у нас дорога.

Единственной так до сих пор и не решенной проблемой остается нахождение партнеров, готовых действовать как единая команда, а не так, как они привыкли в *Counter-Strike*, где каждый сам за себя – бежит, куда хочет, и палит, куда хочет. С другой стороны, давайте попробуем себе представить – много ли найдется людей, по доброй воле желающих занять место хвостового стрелка в самолете? А людей, готовых стать медиками?

Battlefield 1942 – это великолепный шутер, сочетающий атмосферу Второй мировой с динамикой современного экшена, а также предлагающий игрокам огромное разнообразие транспортных средств. *Лучший Мультиплеер Года*, однозначно.

ЛУЧШИЙ ЗВУК

Medal of Honor: Allied Assault

Одним из важнейших элементов успеха *Medal of Honor* стал великолепный аудиоряд. Огневая какофония на Omaha Beach, крики и стоны американских и немецких солдат, характерный звук, издаваемый M1 при выбросе гильзы, – все это заставляет тебя воспринимать происходящее вокруг как нечто большее, чем просто игру.

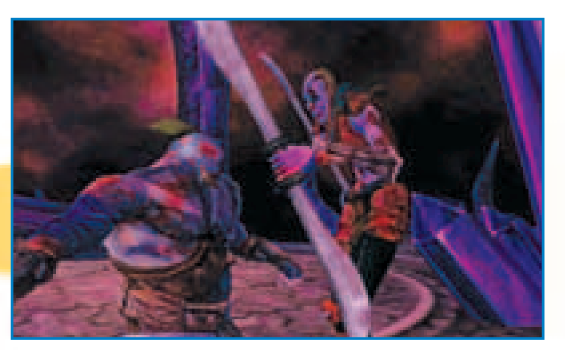
ЛУЧШИЙ РЕДАКТОР

Neverwinter Nights

В последний раз мы получали нормальный инструментарий для создания собственных RPG еще в далеком 1984 году – он назывался *Adventure Construction Kit*. Но, к счастью, ребята из Bioware хорошо понимают, что любой поклонник RPG в глубине души мечтает стать дизайнером ролевых игр, – подобно тому, как любители шутеров от первого лица мечтают сами делать уровни для своих любимых игрушек. В свое время редактор для Half-Life привел к появлению на свет великого и ужасного *Counter-Strike*. Кто знает, а вдруг благодаря поставляемому вместе с *NWN* инструментарию мы и вправду получим гениальную самодельную RPG?

ЛУЧШАЯ MMORPG

ASHERON'S CALL 2: FALLEN KINGS



ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT GAMES STUDIO** РАЗРАБОТЧИК: **TURBINE ENTERTAINMENT**

НОМИНАНТЫ

EARTH & BEYOND
THE SIMS ONLINE

ВЫБИРАЮТ ЧИТАТЕЛИ

THE SIMS ONLINE

Позади еще один год шумихи и массовой истерии вокруг жанра MMORPG – год, в течение которого, как ни странно, не вышло НИ ОДНОГО настоящего суперхита.

Тяжеловесы прежних лет – *EverQuest* и *Ultima Online* – непоколебимо сидят на своих тронах. Остальные игры со стажем также имеют небольшие, но стабильные группы приверженцев, которые готовы голодать ради того, чтобы исправно платить ежемесячные взносы. Но, невзирая на весь шум, поднятый массовой прессой (включая обзор *The Sims Online* в популярном еженедельнике Newsweek), и поражающую воображения рекламу, ни одна из MMORPG, вышедших в 2002 году, не достигла ожидаемого всеми (и нами в том числе) уровня популярности и не смогла потеснить «старую гвардию». У *The Sims Online* есть свои достоинства, но на данный момент это, скорее, забавная диковинка, чем настоящий хит – хотя совсем списывать творение Уилла Райта со счетов пока рано.

Earth & Beyond – смелый эксперимент, заслуживающий всяческого уважения. Авторы попытались оторваться от эльфийских корней и создать ролевую вселенную в научно-фантастическом космическом мире будущего. Поначалу игра нам всем понравилась, но очень быстро выяснилось, что *Earth & Beyond* – это самый настоящий «*EverQuest* в космосе». И вся ее оригинальность оказалась мнимой... В итоге из претендентов остался только *Asheron's Call 2* – совершенно традиционная MMORPG, лучшая онлайновая игра в неудачном для жанра году. Впрочем, достоинств у *AC2* вполне хватает, и титул свой игра получает вполне заслуженно. Ребята из Turbine Entertainment умудрились исправить практически все недостатки, так достающие нас в других фэнтезийных MMORPG. Мы получили дружественный, удобный, стабильно работающий и, наконец, просто очень красивый онлайновый мир. Все сделано на редкость качественно, увлекательный сюжет поддерживает вселенную в постоянном движении, ролевая система – гибкая и многообразная. А за идеальный запуск игры Microsoft и Turbine вообще заслуживают памятника при жизни. Авторы постоянно заботятся о своем детище и своевременно устраняют все выявленные ошибки, так портящие жизнь новичкам. Мы никогда не были в восторге от оригинального *AC*, но *Asheron's Call 2* – это действительно лучшая на сегодняшний день сказочная MMORPG. Отличная работа.

ЛУЧШИЙ ВОРГЕЙМ





ИЗДАТЕЛЬ: **BATTLEFRONT.COM** РАЗРАБОТЧИК: **BATTLEFRONT.COM**

НОМИНАНТЫ

AIRBORNE ASSAULT
EAGLES STRIKE
UNCOMMON VALOR



COMBAT MISSION: BARBAROSSA TO BERLIN

Для воргеймеров прошедший 2002 год был удачным. Любители повоевать на земле, в небесах и на море получили кучу отличных игр, и каждый нашел среди них что-нибудь себе по вкусу. Наши авианосцы играли друг с другом в кошки-мышки у Соломоновых островов в *Uncommon Valor* (возможно, лучший в мире PBEM-воргейм). Мы проводили масштабные операции с выброской десанта в *Airborne Assault*, и мы же отбивали эту атаку в *Eagles Strike*. Вообще, в этом году разработчики военных игр представили на наш суд несколько интересных новых идей по поводу Второй мировой войны. Но лучшим воргеймом, без сомнения, стало продолжение игры, уже удостоенной этой награды в 2000 году, – *Combat Mission: Beyond Overlord*. И хотя нынешнее творение студии Battlefront не вносит в жанр таких революционных изменений, какие внес в свое время его предшественник, тем не менее, на фоне всех остальных современных игр *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* по-прежнему остается вне какой-либо конкуренции. Боевой движок, так детально просчитывающий пробиваемость брони, идеально подходит для моделирования операций на Восточном фронте, а множество улучшений и нововведений (включая обновленную графику) выводят жанр трехмерных тактических воргеймов на еще более высокий уровень. *CMBB* несколько страдает от неважного AI – общей беды всех современных воргеймов, – но это отнюдь не делает его миссии легкими или скучными, а уж многопользовательский режим *Barbarossa to Berlin* – это вообще нечто потрясающее! Подобно своему предшественнику, игра дарит вам множество ярких и захватывающих моментов, а подвиги, совершенные вашими солдатами, остаются в памяти навсегда. И бегущая в атаку волна пехоты, и кажущийся неуязвимым одинокий танк, и взвод, который продолжает вопреки всему отстреливаться, воспринимаются нами как живые существа, и за одно лишь это *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* заслуженно получает титул *Лучшего Воргейма*.

ЛУЧШАЯ АДВЕНЧУРА

SYBERIA



ИЗДАТЕЛЬ: **DREAMCATCHER INTERACTIVE** РАЗРАБОТЧИК: **MICROIDS**

Фанфары! Вручается приз *Лучшей Адвенчуре 2002 года!* В отличие от всевозможных зануд и нытиков, засоряющих Интернет своим бессвязным мычанием по поводу предполагаемой смерти квестов как жанра, мы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО любим приключенческие игры. Мы их очень любим. Но, к сожалению, в последние годы большинство талантливых разработчиков ушло из этого жанра, а те, что остались, оказались редкостными бездарями. Поэтому мы бесконечно благодарны Господу за *Syberia* – самую что ни на есть классическую point-and-click адвенчуру старой школы, которая с 90% вероятностью получила бы свой титул даже в самый урожайный на квесты год. Оригинальный художественный стиль, умные головоломки, прозрачный интерфейс – здесь все служит одной-единственной цели: донести до игрока увлекательный сюжет. Сказка, придуманная авторами *Syberia*, повествует о необычайном путешествии американки-юриста в поисках эксцентричного наследника фабрики игрушек. Это трогательная история о любви, потере и судьбе, от которой никому не уйти. *Syberia* – самая атмосферная и запоминающаяся игра со времен незабвенного *Sanitarium*, а также прекрасное доказательство того, что жанр адвенчур по-прежнему жив и умирать не собирается.

ЛУЧШИЙ АДД-ОН

ANARCHY ONLINE: THE NOTUM WARS

НОМИНАНТЫ

- EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN
- GHOST RECON: ISLAND THUNDER
- OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
- THE SIMS: UNLEASHED

ИЗДАТЕЛЬ: **FUNCOM** РАЗРАБОТЧИК: **FUNCOM**

В категории, где обычно не наблюдается никакой особой конкуренции, в этом году разгорелась нешуточная борьба. Адд-оны к *The Sims* и *Operation Flashpoint* – играм, которые в прошлом удостаивались почетного звания *«Лучших Игр Года»*, – оказались настолько же хороши, насколько были и их «прародители». Благодаря *Shadows of Luclin*, в *EverQuest* появились пошади, луны и сумасшедшие системные требования. *Island Thunder* наконец-то поднял *Ghost Recon* на вожделенный 5-звездочный уровень. Но в конечном итоге чистое и неразбавленное счастье, запечатанное в коробки с надписью Notum Wars перевесило достоинства всех остальных адд-онов.



Как известно, запуск *Anarchy Online* был одним из самых корявых за всю историю жанра MMORPG, но те преданные фанаты, что нашли в себе силы дотерпеть до выхода *Notum Wars*, оказались сполна вознаграждены за все мучения. Геймплей обогатился кучей новых возможностей (включая контроль над территорией и клановые войны) и игра буквально возродилась из пепла. Вы вообще никогда не играли в *Anarchy Online*? Никаких проблем – в коробке с *Notum Wars* вы найдете полную (и здорово улучшенную) версию оригинальной игры, ставшей значительно более дружественной по отношению к новичкам. Причем по фантастически низкой цене – ведь это т.н. «booster pack». Но, вообще говоря, тем, кто хочет сэкономить, есть смысл подождать, пока Funcom выпустит полноценное дополнение, в которое, без сомнения, будет включен и адд-он *Notum Wars*.

ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА

MADDEN 2003

НОМИНАНТЫ

- GRAND PRIX 4
- TIGER WOODS PGA TOUR 2003
- US OPEN TOUR 2002



MADDEN 2003

ИЗДАТЕЛЬ: **EA** РАЗРАБОТЧИК: **EA SPORTS**

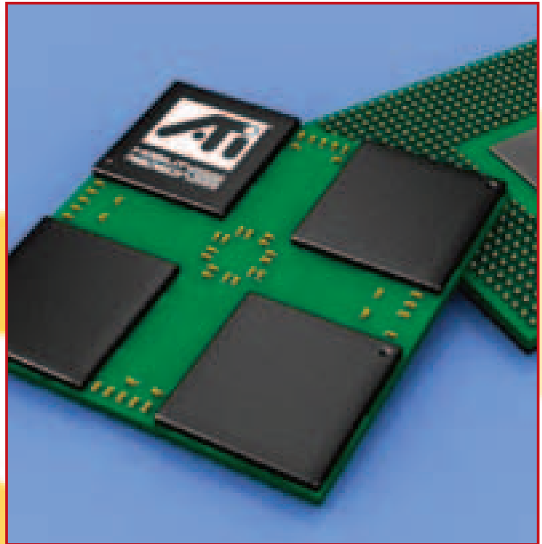
Если кто-то начинает при вас звонить в погребальный колокол по поводу якобы имеющей место смерти компьютерных игр, то знайте – этот тип играет только в спортивные игрушки, положение с которыми на PC в последнее время действительно сложилось жалкое. Дело в том, что большинство разработчиков переключились на Xbox и PS2. Нам остается лишь удовольствоваться спортивной линейкой от EA, отдельными храбрыми попытками создать нечто самобытное вроде *US Open Tour 2002* (хотя *Virtua Tennis* все равно лучше), а также *Grand Prix 4* (одной из лучших гоночных игр последних лет).



К счастью, EA не забывает нашего брата компьютерщика, и *Madden 2003* – это не просто «единственный серьезный претендент», а действительно достойная во всех отношениях игра. Если *Madden 2002* был всего лишь бездарным портом PS2-версии *Madden 2001*, то *Madden 2003* – это совершенно оригинальная вещь, по полной программе использующая возможности современных компьютеров, включая недоступную приставочникам игру через Интернет и шикарную графику, которая и не снилась владельцам PS2. Кроме того, в игре исправлены все огрехи предыдущих версий, и виртуальные матчи наконец-то действительно стали напоминать реальные. Король американского футбола вернулся! Ура.

ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ





НОМИНАНТЫ

INTEL 3GHZ PENTIUM 4 WITH HT

DELL INSPIRON 8200

Новейшие видеокарты для «нормальных» – т.е. настольных – компьютеров от компаний *ATI* и *Nvidia* изначально были наиболее вероятными кандидатами на звание Лучшего Железа. То есть к концу года мы ожидали появления еще более быстрых и производительных графических чипов. Но до последнего момента никто не предвидел, что на свет появятся по-настоящему мощные и функциональные видеокарты для лэптопов. И *Mobility Radeon 9000 (M9)* от *ATI*, и *GeForce4 4200 Go* от *Nvidia* несут на борту, по меньшей мере, 64 MB DDR-памяти, поддерживают DirectX 8.1, а *GeForce* поддерживает даже стандарт AGP 8x.

На данный момент лэптоп на базе *Mobility Radeon* превосходит своего конкурента по производительности, но понятно, что в ближайшем будущем *Nvidia* догонит *ATI* – это лишь вопрос времени. Лэптоп *Dell Inspiron 8200* с процессором *Mobile Pentium* 4-2.2 GHz и 64-мегабайтной версией *Mobility Radeon* выдает в тесте *3DMark2001SE*, в разрешении 1024x x768x32 и с отключенным антиалиасингом внушительный результат в 7000 баллов. Для сравнения – примерно такой же результат показывали первые карты *GeForce3* для стационарных машин, установленные на мощнейших по тем временам системах. Более того, *Jedi Knight II: Jedi Outcast* идет на *Dell Inspiron 8200* в разрешении 1024x768x32 с отключенным антиалиасингом с частотой 100 кадров в секунду!

Так что если вам нужен лэптоп, способный адекватно гонять современные игры, то можете вознести хвалу компаниям *ATI* и *Nvidia*, стремительно приближающим момент, когда переносные системы догонят по производительности стационарные.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ ЗА ЭСТЕТИЧНЫЙ ДИЗАЙН

Беспроводная мышь Logitech MX 700

Беспроводная мышь *Logitech MX 700* стоит целых $80 – т.е. это совсем не дешевое удовольствие. Но обилие настраиваемых кнопок и перезаряжаемый аккумулятор делают ее вполне оправданной покупкой. Кроме того, *MX 700* не страдает латентностью – главным бичом более ранних моделей беспроводных мышей, а подсоединяемая к компьютеру база одновременно служит для перезарядки аккумулятора. Мы в курсе, что многие предпочитают *Intellimouse Explorer 3.0* от Microsoft, но благородная форма и богатые возможности *Logitech MX 700* оказались более достойными специального приза *CGW*.

ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО, КОТОРОЕ МАЛО КОМУ НУЖНО

Колонки Logitech Z-680 5.1



Колонки *Logitech Z-680* оказались настолько удобными и многоцелевыми, что редактор Железного Раздела *CGW* решил забрать их домой и использовать для домашнего кинотеатра. Выходная мощность – 500 ватт, поддерживаются стандарты Dolby Digital и DTS. Центральный блок можно подключать к любому устройству, имеющему коаксиальный, оптический или прямой выход. Иными словами, вы сможете слушать через *Logitech Z-680* свой компьютер, телевизор, DVD-плеер, Xbox, PS2 или GameCube. Если бы только побольше PC-игр поддерживали стандарт 5.1...



ОТСТОЙ ГОДА

ВСЕ, ЧТО ОСТАЛОСЬ ОТ МИРА MIGHT & MAGIC

ИЗДАТЕЛЬ: **3DO** РАЗРАБОТЧИК: **NEW WORLD COMPUTING**

НОМИНАНТЫ

CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

В этом году на нас обрушилось довольно много игр, запустив которые, ты чувствуешь себя как будто внутри гигантского коктейльного шейкера, полного мутной голубоватой жижи, слитой из химических туалетов, установленных на городских улицах... Да, господа, нужно признать – 2002-й был богат на всевозможный отстой.

Итак, претендент номер раз – *James Bond 007: NightFire*, самая, если можно так выразиться, «агрессивно-неиграбельная» вещь со времен незабвенного *Trespasser*. Жадные воротилы Electronic Arts хапнули популярную лицензию, проглотили ее, потом собрали то, что осталось после переваривания, и начали впаривать геймерам по 50 долларов за упаковку.

Но как бы ни был плох *NightFire*, он не идет ни в какое сравнение с кошмаром, именуемым *Civilization III: Play the World*. Причем это была даже не самостоятельная игра, а так – 30-долларовый адд-он, выпущенный с одной-единственной целью: ввести в третью *«Цивилизацию»* многопользовательский режим. И этот самый режим, из-за которого все кинулись покупать *Play the World*, оказался совершенно неиграбельным. Халтурный адд-он навеки замарал все 5 звезд, ранее гордо красовавшихся на груди *Civilization III*. Как ты мог, Сид? Как ты мог?..

Играть в *Civilization III: Play the World* было очень тяжело и противно, но это – цветочки по сравнению с продуктами, выпускаемыми компанией 3DO. Пока ее основной «проект мечты» – *Army Men of Might & Magic* – пребывает в затянувшейся разработке, руководство фирмы решило в последний раз подоить свою старую верную корову - вселенную *Might & Magic*. Грубо дергая ее за увядшее вымя, они смогли извлечь на свет божий лишь мерзкую черную жижу, навек отравившую нашу светлую память о двух величайших игровых сериях, навечно включенных в *Зал Славы CGW*... Да, да, мы помним, что сами поставили в свое время *Heroes of Might & Magic IV* 2.5 звезды, и сейчас мы хотим извиниться перед вами и сказать, что были не правы... очень не правы. Эта мертворожденная ошибка природы умудряется сочетать неудобную боевку, одновременно жульничающий и беспросветно тупящий AI, дурацкую ролевую систему, отвратительный дизайн кампаний и... и... как же я ее ненавижу!!! А еще директора 3DO не придумали ничего лучше, чем выпустить в тот же самый день *Might & Magic IX*. Боже мой... Что сказать об этой игре? Все, что было хорошего в знаменитой ролевой серии, оказалось искажено и изуродовано до неузнаваемости. Вот только сюжет остался таким же длинным. То есть M&M9 - это не просто нудная, тупая, раздражающая и вонючая куча дерьма. Это нудная, тупая, раздражающая и вонючая куча дерьма, в которой вы должны барахтаться долго-долго.

Оскверненные, гниющие останки некогда прекрасного мира *Might & Magic* получают титул *Отстоя Года*.

САМЫЕ ДУРНЫЕ ФАНАТЫ

Farscape

То, что мы никогда не видели ваш любимый сериал, вовсе не означает, что мы не можем отличить хорошую игру от плохой. Можем, причем с первого взгляда. Заявляем вам официально: *Farscape: The Game* – полнейший отстой. И сериал ваш закрыт. Так что прекратите бомбардировать нас письмами и займитесь лучше собственными делами – если они у вас есть, конечно.

ИГРЫ, ТАКЖЕ ЗАСЛУЖИВАЮЩИЕ УПОМИНАНИЯ



ЛУЧШАЯ МУЗЫКА ▲
Mafia

Игра, аудиоряд которой мгновенно вызывает в голове воспоминания о фильме *«Крестный отец»* (сделай им предложение, от которого они не смогут отказаться!), не может быть плохой по определения. *Mafia* – это настоящий бриллиант, вобравший в себя неповторимую атмосферу «ревущих 20-х».

ЛУЧШЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИЦЕНЗИИ
Конфетки Skittles в игре Darkened Skye

Darkened Skye наглядно доказывает, что конфетки Skittles не только вкусны, но и могут выручить тебя в случае опасности. На самом деле, их присутствие в игре наполняет шаблонные сказочные диалоги новым – комическим – смыслом. Например, когда старая карга нараспев произносит: «People knew magic then, and 'twas Skittles what fueled that magic!» Сама по себе игрушка, может быть, и средненькая, но мы аплодируем тому, как изящно авторы засунули в нее Skittles, - нечасто встретишь пример такого творческого подхода.



ХУДШЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИЦЕНЗИИ ▲
James Bond 007: NightFire

NightFire – это хрестоматийный образец криворукости и духовной нищеты. Это удар тупой и ржавой бритвой по горлу одной из наиболее успешных и раскрученных торговых марок. AI – ужасен, шпионские гаджеты – бессмысленны, ролики – вообще кошмар. *NightFire* – это не игра, это орудие мести суперзлодеев, которых Бонд победил в ходе своих многочисленных похождений.

ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ
Freedom Force

Каким-то образом сценаристы Irrational Games умудрились написать увлекательную и при этом достаточно внятную историю, сочетающую, на первый взгляд, совершенно несовместимые вещи, – динозавров, богов, инопланетян, и путешествия во времени. Мы салютуем и сюжету в целом, и историям отдельных супергероев, и неожиданному открытию, которое игрок делает в самом конце.

САМАЯ СТИЛЬНАЯ ИГРА
Freedom Force

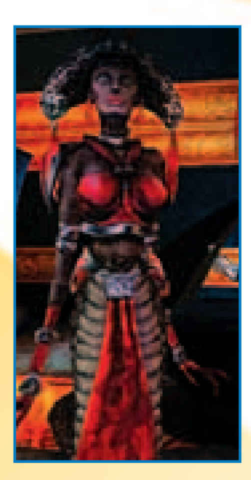
Нежная любовь ребят из Irrational Games к комиксам 60-х годов чувствуется буквально во всех элементах их игры, и это здорово. Даже во время установки мы наблюдаем картинки, как будто взятые из Серебряного Века супергероев. Цветовая палитра, слова в кружочках, ролики, диалоги... *Freedom Force* – это радостное погружение в мир рисованных приключений, созданный талантливыми художниками и дизайнерами.

ЛУЧШИЕ РОЛИКИ
WarCraft III: Reign of Chaos

Некоторых геймплей *WarCraft III* разочаровал, но ни один человек с нормальными глазами и мозгами не будет оспаривать несомненные достоинства роликов на движке, по качеству сравнимых с лучшими образчиками CG-мультфильмов. Наверное, когда-нибудь ребята из Blizzard поймут, что их истинное призвание – делать анимационное кино...

СЮРПРИЗ ГОДА ►
Arx Fatalis

Все здравомыслящие люди были стопроцентно уверены, что клон *Ultima Underworld* от никому не известных французских разработчиков ОБЯЗАН оказаться полнейшим отстоем. И мы тоже были в числе скептиков. Тем приятнее было наше удивление, когда игра *Arx Fatalis*, изданная JoWood, оказалась одной из лучших RPG года, причем в год, на редкость урожайный по части ролевых игр. Красивая, сложная, глубокая, интересная *Arx Fatalis* заслуживает вашего внимания ничуть не меньше, чем *Morrowind* или *Neverwinter*.



Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Сергея *Лянге*

S.T.A.L.K.E.R.

S.T.A.L.K.E.R. – это клубок из переплетенных психологических и физических опасностей: психотропное оружие, зомбированные люди, телепатия, телекинез, существа-мутанты, смертельные аномальные зоны.

Игрок путешествует по огромному миру Зоны, все локации которого соединены в одну глобальную карту. Он может выбирать любой маршрут, и не будет ограничен в своих путешествиях по Зоне. Игрока ждут свободные путешествия, наполненные сгенерированными и сюжетными заданиями, участие в жутких событиях мрачного мира.

Игрок станет сталкером – человеком, который зарабатывает деньги, вытаскивая раскаленные угли из адской печи Чернобыльской Зоны. Возвращаясь из полыхающей радиацией Зоны, он будет продавать добытые аномальные образования подпольным торговцам и ученым в научных лагерях на границе Зоны.

За полученные деньги он будет покупать аппаратуру, оружие и защитные скафандры, которые позволят проникать в ранее недоступные области.



Уровень называется «Свалка», на данный момент один из самых детализированных уголков Зоны – в некоторых местах количество полигонов в кадре превышает 2.000.000. Как видно из скрина, уровень темный, мрачный, целиком и полностью окунающий игрока в атмосферу чернобыльской Зоны.

Остов разрушенной фабрики – когда-то здесь кипела производственная жизнь.


Похоже, времени полюбоваться красотой заката будет немного.
Такой уровень детализации графики мы не встречали еще нигде. Можно рассмотреть каждую травинку, листик, камень, ветку...
Здесь крутой обрыв.
Туман скрывает остатки бывшей деревни.
Дорога сплошь завалена мусором – сталкеру приходится идти в обход, в надежде избежать встречи со смертельными аномалиями.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Вопреки слову *Wolfenstein* в своем названии, *Enemy Territory* – отнюдь не бездумная стрелялка. Нас ждет полноценный командный экшен с продвинутым AI и сложной системой взаимодействия между напарниками. Действие адд-она разворачивается ДО событий оригинального *RTCW*, и на этот раз нам предстоит сражаться не в одиночку, а в составе взвода специального назначения. И в одиночном, и в многопользовательском режиме нас ждет множество прелюбопытных фишек – отдача команд бойцам, выход из зоны обстрела, ориентирование по карте и т.д. Игра должна выйти уже совсем скоро.

И вы, и ваши напарники будете получать шевроны за боевые заслуги.



Обратите внимание на удобную карту вверху экрана.

Новые мощнейшие стволы вроде MG-42 можно использовать только в лежачем положении.

Read Me

Мягкое слабительное, специально для геймеров под редакцией Кена Брауна

Карта оборудована здоровенным вентилятором, который некоторые уже окрестили «раздувателем пыли».

3D ГРАФИКА

GeForce FX – триумф или провал?

Видеокарта или электрообогреватель? Уильям О'Нил



Игры вроде *RalliSport Challenge* выглядят на GeForce FX просто сногсшибательно.




S.T.A.L.K.E.R. **демонстрирует беспрецедентный уровень детализации, но захотят ли геймеры отстегнуть кровные $400, чтобы полюбоваться облупившейся краской?**

Год назад Джен-Хсан Хуанг, исполнительный директор фирмы Nvidia, назвал ее новый, тогда еще секретный графический чип «самым важным вкладом в индустрию графических плат с момента основания компании». Сильное заявление, ничего не скажешь. Учитывая огромный прогресс, достигнутый Nvidia за время своего существования, мы были вправе ожидать действительно мощнейшего, революционного технологического прорыва. Но сейчас, после тестирования новейшей карточки компании под названием *GeForce FX 5800 Ultra*, мы уже не так уверены в правдивости громких заявлений Хуанга – по крайней мере, на данный момент.

В двух словах: *GeForce FX 5800 Ultra* – это здоровенная, тяжеленная, очень горячая и весьма шумная железяка. Кроме того, она стоит на $150 дороже своих ближайших конкурентов, не показывая при этом серьезного преимущества в производительности. А теперь, когда вы знаете главное, перейдем к деталям и подробностям.

Карта на чипсете *GeForce FX*, которую мы тестировали, является финальным воплощением новейшей технологии Nvidia, но считать данную статью обзором все же не следует, ибо тот конкретный образец, что попал к нам в руки, в магазинах не продается (как известно, Nvidia не делает полноценные видеокарты, а лишь графические чипы). Протестированная модель поддерживает еще одну прогрессивную разработку компании – систему управления охлаждением, которая выражается в том, что акселератор использует не только AGP-слот на вашей материнской карте, но еще и соседний PCI-слот. Правда, в печати циркулируют упорные слухи, что Nvidia сделает также урезанную версию чипсета, в которой данный громоздкий наворот поддерживаться не будет, и которые, соответственно,

GeForce FX 5800 – это здоровенная, тяжеленная, очень горячая и весьма шумная железяка, стоящая на $150 дороже своих ближайших конкурентов.

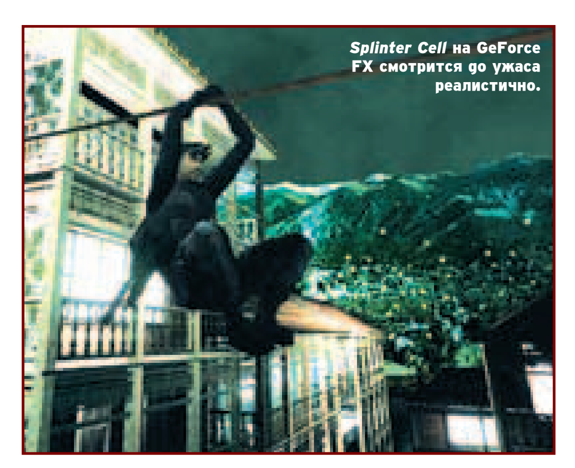
будут работать на более низких частотах. Подобно карте *ATI Radeon 9700 Pro, GeForce FX* потребуется для нормальной работы собственный источник питания, но если платы от ATI без него вообще не запускаются, то *GeForce FX* все-таки заработает, хотя и на пониженной частоте и с меньшей производительностью.

Мы тестировали *GeForce FX* на компьютере с процессором Pentium 4-3 GHz и 512 MB RDRAM, на котором была установлена операционная система Windows XP Home Edition. Карта была подвергнута обычной серии тестов, включая 3DMark2001SE Pro и 3D GameGauge 3.0. Будучи сильно стесненными во времени, мы проводили тесты только в двух разрешениях (1024x768x32 и 1600x1200x32), с включенным и выключенным 4-кратным полноэкранным антиалиасингом (4xFSAA).

В целом создается впечатление, что главным фактором, повлиявшим на результаты испытаний, стало решение инженеров Nvidia оборудовать свое детище 128-битной памятью DDR2 – в противоположность 256-битной памяти DDR1, установленной на Radeon 9700. В то время как 256-битная память DDR1 на Radeon обладает пиковым пропусканием 19.8 GB/сек, стоящая на *GeForce FX* 128-битная память DDR2 имеет максимальную широту пропускания только 16 GB/сек. А ведь несколько месяцев назад представители Nvidia во всеуслышание объявили, что используемая ими архитектура памяти более эффективна и способна достичь широты пропускания около 20 GB в секунду.

Если сравнивать только производительность графических процессоров, то согласно


Breed **буквально полетит на GeForce FX независимо от разрешения.**

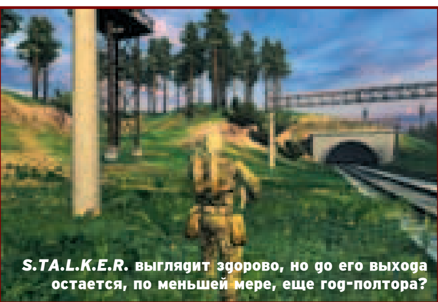

Splinter Cell **на GeForce FX смотрится до ужаса реалистично.**


Водитель RalliSport остановился, чтобы сфотографировать кролика.

нашим тестам, *GeForce FX* оказывается более чем на 50% быстрее, чем *Radeon 9700*. Но при включении высоких разрешений и примочек типа антиалиасинга большие мощность и частота камня *GeForce FX* уже не в состоянии компенсировать более широкую полосу пропускания памяти, стоящей на *Radeon*. Например, в тесте 3DMark2001SE Pro, при разрешении 1024x768x32 с отключенным антиалиасингом, *GeForce FX* показал результат 16108 против 15670 у *Radeon*. Впрочем, несмотря на такую, казалось бы, убедительную победу *GeForce FX*, не следует забывать, что 438 баллов разницы – это совсем не так уж и много, особенно учитывая, что *Radeon* появился в продаже уже полгода назад. После того как мы увеличили разрешение и включили полноэкранный 4-кратный антиалиасинг, дело пошло еще интереснее. Именно в этом тесте *Radeon* победил «грубой силой», выдав в тесте 3DMark2001SE Pro при разрешении 1600x1200 x32 с 4xFSAA целых 6301 баллов – по сравнению с 5663 баллами, продемонстрированными *GeForce FX!*

Ноздря в ноздрю

В игровых тестах *GeForce FX* и *Radeon 9700* шли буквально ноздря в ноздрю, и определить здесь победителя оказалось невозможно. Благодаря более мощному процессору, *GeForce FX* лучше обсчитывает современные игры, поддерживающие сложные шейдеры, например, *Comanche 4* и *Unreal Tournament 2003*. Кстати, *UT2003* – одна из немногих игрушек, в которой *GeForce FX* обогнал-таки *Radeon 9700* в разрешении 1600x1200x32 с включенным 4xFSAA, показав 33 кадра в секунду против 28 у *Radeon*. Зато в большинстве других игровых тестов *Radeon* уверенно побил *GeForce FX*. Впрочем, не стоит на этом основании заранее хоронить детище Nvidia – нужно помнить, что большинство игр в 3D GameGauge 3.0 рассчитаны на DirectX 7 и банально не способны использовать новейшие возможности *GeForce FX* (как, впрочем, и


S.T.A.L.K.E.R. выглядит здорово, но до его выхода остается, по меньшей мере, еще год-полтора?

Radeon 9700). В своей статье, опубликованной на сайте ExtremeTech.com, бывший технический редактор *CGW* Дейв Сальватор высказался по этому поводу следующим образом: «Обе компании [Nvidia и ATI] выпустили весьма навороченные камни, способные исполнять длинные шейдерные программы и поддерживающие еще множество прогрессивных функций. А мы оцениваем их с помощью примитивных игр, в которых сложнейшие процессоры выполняют роль заурядных видеобластеров».

Руководство Nvidia в курсе, что пока *GeForce FX* не совсем оправдывает возлагаемые на него обществом ожидания. При этом ни у кого не вызывает сомнений тот факт, что *GeForce FX* – это действительно быстрая и мощная система. Другое дело, что ее небольшое преимущество в производительности никак не оправдывает значительно более высокую по сравнению с *Radeon 9700* цену.

А между тем канадская фирма ATI тоже не сидит, сложа руки. Ее следующий чип, получивший кодовое название R350, должен выйти уже через несколько месяцев.

Итак, битва 3D-гигантов продолжается. И, похоже, что последний раунд Nvidia проиграла, а ATI готовится нанести новый мощнейший удар. Будем ждать дальнейшего развития событий.

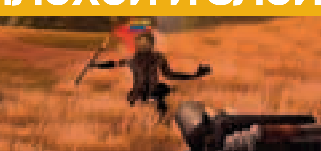
Сравнение двух карт

ТЕСТЫ	Nvidia GeForce FX 5800 Ultra	ATI Radeon 9700 Pro
3DMark2001 SE Pro (1024x768x32; No FSAA)	**16108**	15670
3D Mark2001 SE Pro (1600x1200x32; 4x FSAA)	5663	**6301**
3D GameGauge 3.0 (1024x768x32; No FSAA)	69	**78**
3D GameGauge 3.0 (1600x1200x32; 4x FSAA)	34	**43**
Comanche 4 (1024x768x32; No FSAA)	56	**57**
Comanche 4 (1600x1200x32; 4x FSAA)	38	**56**
Serious Sam: TSE (1024x768x32; No FSAA)	**116**	113
Serious Sam: TSE (1600x1200x32; 4x FSAA)	44	**53**

ТЕСТОВАЯ СИСТЕМА: ПРОЦЕССОР 4-3.06 GHZ, ПАМЯТЬ SAMSUNG 512 MB RDRAM PC-1066, МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА INTEL D850EMVR (РЕЖИМ HYPER-THREADING ВКЛЮЧЕН), ЖЕСТКИЙ ДИСК IBM DESKSTAR 120 GB 7200 PRM, SOUNDBLASTER AUDIGY 2, ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА WINDOWS XP HOME EDITION.

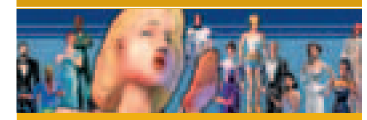
СУТЬ ТЕСТА 3D GAMEGAUGE ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО КОЛИЧЕСТВО КАДРОВ, ВЫДАВАЕМЫХ ПЛАТОЙ В РЯДЕ СПЕЦИАЛЬНО ОТОБРАННЫХ ИГР, ФИКСИРУЕТСЯ, А ЗАТЕМ УСРЕДНЯЕТСЯ. СПИСОК ИГР ВКЛЮЧАЕТ: **COMMANCHE 4** (DIRECT 3D), **DUNGEON SIEGE** (DIRECT 3D), **«ИЛ-2: ШТУРМОВИК»** (OPEN GL), **NASCAR 2002** (DIRECT 3D), **SERIOUS SAM SE** (OPEN GL), **UNREAL TOURNAMENT 2003** (DIRECT 3D).

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



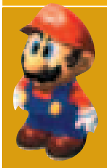
ХОРОШИЙ
SAVAGE

Этот «риал-таймовый стратегический шутер», разрабатываемый никому до сих пор не известной компанией S2 Games, – явление совершенно уникальное для нашей индустрии, насквозь пропитанной духом коммерции и наживы. Главный козырь *Savage* – абсолютно оригинальная и инновационная концепция. Возможно, кому-то мысль о скрещивании жанров RTS и FPS покажется бесперспективной, но мы имели возможность наблюдать игрушку собственными глазами и были очень приятно удивлены, если не сказать, восхищены. Ищите подробное Preview в этом номере.



ПЛОХОЙ
ЖАНР MMORPG НАЧАЛ САМ СЕБЯ ПОЖИРАТЬ

Такое уже не раз случалось в истории игровой индустрии – какая-нибудь игра становится популярной, после чего выходит несколько тысяч клонов, пытающихся рабски воспроизвести ее геймплей, и в результате геймеров начинает тошнить при одном упоминании ее названия. Именно эта нерадостная перспектива сейчас маячит перед чрезмерно разросшимся жанром онлайновых RPG, в котором на данный момент готовятся к выходу СЛИШКОМ много новых игрушек, ни одной из которых не светит настоящая массовая популярность. Потому что геймеры НЕ БУДУТ платить несколько абонентских плат одновременно, т.е. не станут играть сразу в несколько MMORPG, какими бы достоинствами те не обладали. А большинство, скорее всего, просто подождут выхода *Star Wars Galaxies*.



ЗЛОЙ
ПРОДАЖИ PC-ИГР

Согласно недавно опубликованному отчету новостного агентства NPD Techworld, в 2002 году продажи компьютерных игр снизились на 5%, а продажи приставочных – выросли на 21%. Впрочем, удивляться здесь нечему, учитывая гигантский вал консольных игрушек, обрушившийся в последнее время на потребителей, а также производительность приставок нового поколения. А еще нужно помнить, что цифры продаж всегда меняются циклически, и когда современные приставки начнут устаревать, PC-игрушки вновь вырвутся на первое место, потеснив своих консольных родственников.

ВЫ НЕ ПОВЕРИТЕ!

Enter The Matrix

Кинопродолжения «Матрицы» выглядят потрясающе, а как подвигаются дела с одноименной игрой? Кен Браун

Т Религиозным людям непременно нужно во что-то верить – например, в Судный День или Второе Пришествие, когда на Землю придет Мессия, покарает зло и заберет всех праведников на летающий остров с ангелами и музыкой. Но ведь и нам – грешникам – тоже нужно во что-то верить. И мы верим, что фильмы *The Matrix: Reloaded* и *The Matrix: Revolutions* разобьют корку черствости и равнодушия, покрывшую наши сердца, и наши души радостно воспарят в сияющую высь, как только что облегчившиеся голуби...

Причем наша вера отнюдь не слепа – ее питает знание, что новые фильмы делаются теми же самыми братьями Энди и Ларри Вачовски, что сняли для нас оригинальную «Матрицу». А еще небесные знамения открыли нам, что первое продолжение, выходящее уже совсем скоро – 15 марта, – действительно не посрамит легендарную первую часть. Аллилуйя, братья и сестры!

Кроме того, нашу веру укрепляет надежда, что готовящаяся к выходу игра по мотивам *«Матрицы»* тоже окажется хорошей. Пророчество гласит, что в ней мы сможем уклоняться от пуль, бегать по стенам и кувыркаться в воздухе, как в замедленной съемке, разряжая в Агентов и их помощников одну обойму за другой... Впрочем, не следует забывать, что один раз мы уже позволили лжепророку Shiny обмануть себя – речь, если кто не понял, идет об отстойной игрушке *Messiah*, которую все на полном серьезе прочили на роль Нового Мессии. Но зато теперь мы будем настороже, соблюдая посты и ища утешение в молитвах.

Мы по-прежнему верим в чудеса. И ждать откровения осталось уже совсем немного, т.к. в следующем месяце вы сможете заглянуть в святая святых студии Shiny и прочесть подробнейшее Preview PC-версии, включая описание геймплея и всевозможных игровых фишек. И тогда всем станет ясно, что нам на этот раз готовят прославленные игроделы – очередную халтуру типа *Messiah* или же нетленный шедевр вроде *Sacrifice*.

А пока мы находим утешение, веря в Тринити. Мы верим, что она наденет задницы всем плохим парням и поцелует нас в финальной сцене.

Подобно стае белых голубей, наши души воспарят в сияющую высь...





ПРОВЕРКА ОБЪЕКТИВНОСТИ РЕЙТИНГОВ

Мы сравниваем рейтинги, выставленные различным играм ведущими журналами и сайтами, с данными GameRankings.com, который собирает ВСЕ оценки, полученные той или иной игрой в западных СМИ, и выводит среднее арифметическое.

GAME	CGW	PC Gamer	CGM	Gamespot.com	IGN.com	Gamespy	«СИ»	Game.Exe	«НИМ»	«Игромания»	AG.ru	GameRankings.com
America's Army	9	8.5	7	8	8.5	*	*	9.2	*	9	*	8
Combat Mission 2	9	9	9	9	9	9	6.5	9.4	7.5	8.5	*	9
Law & Order: Dead on the Money	4	4	5.5	6	*	*	*	*	*	*	5.5	6
MechWarrior 4: Mercenaries	9	8.5	9	7.5	9	7.5	7.5	*	8.3	8.5	7.5	8
Medal of Honor: Spearhead	7	8	3.5	8	8	7	7.5	8.8	*	8	8	7.5
Strike Fighters: Project 1	4	6	1	6.5	*	6	*	5	5.7	*	6	6

ПРИМЕЧАНИЕ: * – ДАННЫЕ ОТСУТСТВУЮТ



На боевых машинах нет зон повреждений, так что не стоит даже тратить силы, пытаясь попасть им по ногам.

UPDATE

SW Galaxies – охота на AT-AT

С имперскими шагающими машинами сражаться хочешь ты? Хм-м... Смерть тебя ждет... Кен Браун

Увидеть, как бронированная громадина опрокидывается на землю и взрывается, – это уже само по себе наивысшая награда для настоящего фаната!

Вас вдохновляет перспектива примкнуть к Восстанию и сразиться с Имперскими шагающими танками? Помнится, с момента первого просмотра фильма *«Империя наносит ответный удар»*, в котором базу Повстанцев атаковали грохочущие стальные чудища, мы только и мечтали о том, что когда-нибудь метким выстрелом подобьем такой AT-AT (All-Terrain Armored Transport). А еще мы представляли себя в роли водителей этих махин, сидящих в комфортабельной кабине, расстреливающих оборонительные сооружения Повстанцев из лазерных пушек и давящих стальными опорами крошечных человечков... Похоже, в *Star Wars Galaxies* у нас наконец-то появится шанс реализовать Главную Мечту своей жизни!

По словам продюсера LucasArts Хейдена Блэкмана (Haden Blackman), в *Galaxies* будет множество сражений с участием шагающих танков. Как правило, они будут проходить на специально отведенных для этого территориях. Чтобы принять участие в бою, вы должны будете сначала выбрать сторону (Империю или Альянс), но, покинув «поле боя», ее можно будет сменить. Если вы выступаете на стороне Империи и имеете достаточно т.н. «очков преданности» (faction points), то у вас будет возможность покупать машины и командовать ими. К сожалению, самому сесть в кабину и пострелять не получится – по крайней мере, в течение определенного периода после запуска игры (который намечен на 15 апреля, если кто вдруг запамятовал). Представители Sony Online Entertainment Джон Донэм (John Donham) и Дэн Рубенфилд (Dan Rubenfield) сообщили нам, что возможность непосредственного управления из кабины будет введена в *SWG* позже, в виде специального дополнения.

А пока Имперские офицеры будут отдавать машинам приказы как служебным псам – например, охранять конкретный участок или объект, патрулировать территорию, атаковать, обороняться и т.д. Если «хозяин» танка погибает, то эффективность машины резко снижается. Ну а если погибает ваш танк, то вы можете купить себе новый, хотя это удовольствие и не из дешевых...

На пыльных тропинках далеких планет останутся следы наших раздавленных тел...

Собираясь на войну против бронированных гигантов, нужно как следует подготовиться и экипироваться. AT-AT неуязвимы против обычных ручных бластеров (информация специально для Джеффа Грина: швырять в них бластеры тоже бесполезно). Попытка подбежать поближе и рубануть монстра ручным оружием также является чистой воды самоубийством (пока точно неизвестно, смогут ли машины действительно ДАВИТЬ игроков, но уж выводить их из строя ударом стальной опоры – наверняка). Так что если вы – не Джедай со световым мечом, то для охоты на шагающие танки вам потребуются специальные боевые навыки. Чтобы стать полноправным участникам сражений, вам придется освоить профессию под названием Commando – научиться изготовлять и использовать тяжелое оружие (включая ракетницы), а также бросать гранаты.



Commandos умеют изготовлять ракетницы и вообще лучше приспособлены для борьбы с тяжелой техникой.

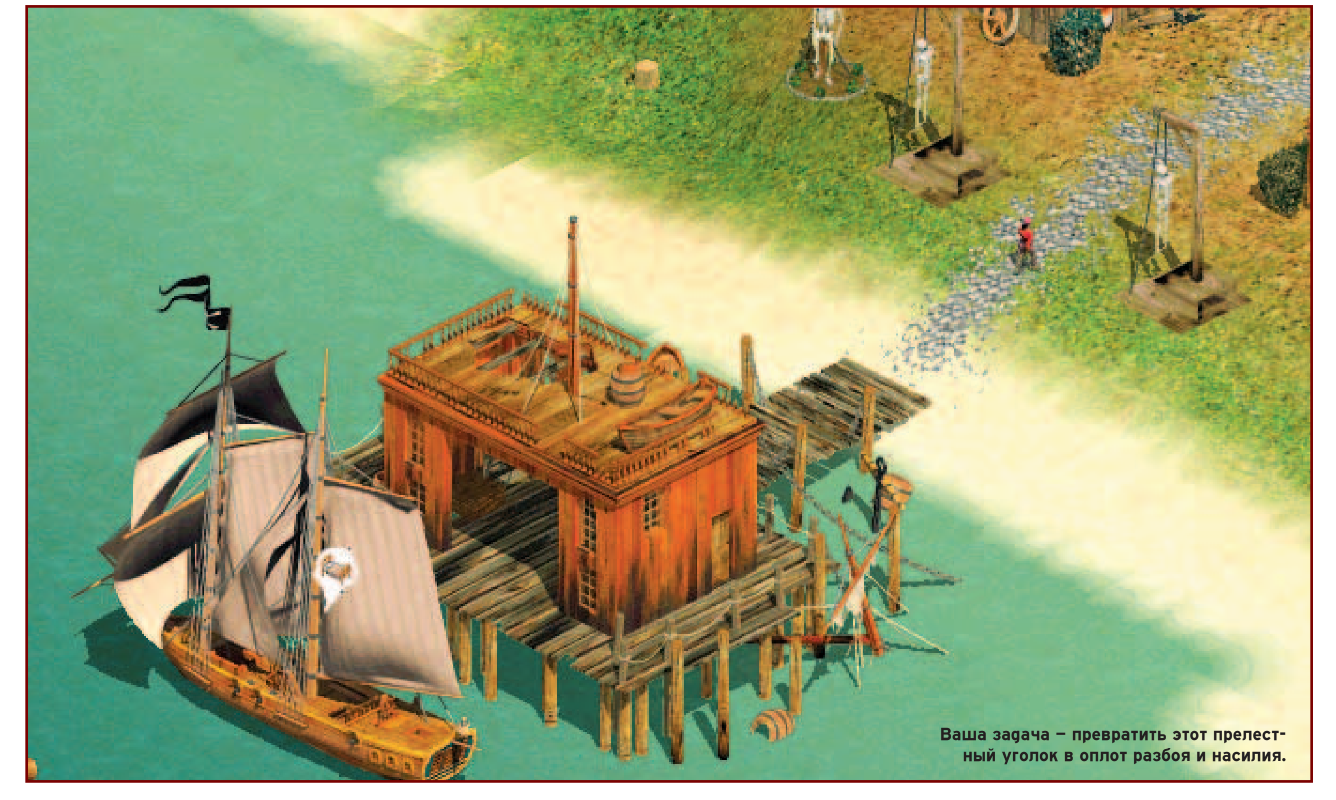


Обладая достаточным количеством faction points, можно строить стационарные лазерные турели и стрелять из них.

Если становиться Commando вам влом, то попробуйте, по крайней мере, прикупить соответствующее оружие. Впрочем, обладая достаточным количеством faction points, можно строить стационарные лазерные турели и стрелять из них. Кстати сказать, на боевых машинах нет зон поражения, так что не стоит даже тратить силы, пытаясь разбить их орудийные башни.

В конце концов, в игре обязательно должна появиться возможность покупать технику и оборудовать ее по своему вкусу, устанавливая различные типы оружия. Но, к сожалению, с этим придется подождать до выхода «космического адд-она», намеченного на весну 2004 года.

За уничтожение в боях живой силы и техники врагов вам будут начисляться дополнительные faction points, используя которые можно будет прикупить новые боевые машины (обратите внимание: faction points – это НЕ кредиты, служащие стандартной валютой в мире *Star Wars*). Уничтожив хотя бы один AT-AT, вы принесете своей команде весьма приличное количество «очков преданности». Впрочем, увидеть, как бронированная громадина опрокидывается на землю и взрывается, – это уже само по себе наивысшая награда для настоящего фаната!



Ваша задача – превратить этот прелестный уголок в оплот разбоя и насилия.

НА ПУЛЬСЕ

Порт награбленных трофеев

Tropico 2 перенесет вас в Эпоху Парусников, и сделает королем пиратов. **Дай Люо**

Проституция, пьянство, азартные игры, работорговля – сенатора США Либермана наверняка хватит удар, когда он узнает, чем мы будем заниматься в *Tropico 2: Pirate Cove*. Продолжение популярного «симулятора диктатора тропического острова» будет настолько навороченным, что политические убийства и репрессии против оппозиции – основные инструменты власти в оригинальной игре – покажутся вам детским лепетом.

Сотрудникам *CGW* удалось лично ознакомиться с пресс-версией *Tropico 2* и, вы знаете, увиденное нам весьма понравилось. Игру, правда, разрабатывает не PopTop, а Frog City, но у этих ребят имеется достаточно богатый опыт в изготовлении экономических симуляторов (достаточно вспомнить популярные стратегии *Trade Empires* и *Imperialism*), а создаваемая ими совершенно новая экономическая система выглядит очень многообещающе.

Итак, на дворе – Эпоха Парусников, вы – некоронованный король карибских пиратов, и для безбедной жизни вам вовсе не нужно работать. Авторы безжалостно выбросили за борт производство сигар, а также всех остальных товаров и услуг, составлявших основу благосостояния в оригинальной игре. Отныне все ваши доходы добываются исключительно незаконными методами. Имея вначале всего лишь горстку пленников, вы должны с нуля создать материально-техническую базу для снабжения пиратов и постройки новых кораблей. Оснастив подручных головорезов саблями, их можно отправить на разбой в любое из семи окрестных морей. В случае удачи они вернутся с грузом золота и пленниками, которые включатся в работу по обустройству пиратской империи. И хотя непосредственно управлять кораблями в бою будет нельзя, вы сможете задавать их уровень агрессивности и указывать базовую тактику действий.



Пиратам требуются девицы – для развлечений и прибыли.

Чтобы подопечные пираты были веселы и счастливы, их нужно развлекать. Здесь вас на самом деле ждет весьма серьезный и непростой стратегический геймплей, так как придется постоянно балансировать любовь морских разбойников к беззаконию и необходимость держать пленников в узде. Если вы будете вести себя нерешительно и вяло, то рабы могут начать убегать или даже взбунтоваться. А если вы попытаетесь железной рукой навести порядок, то это вызовет недовольство в пиратской среде...

Оригинальность и сделанный разработчиками *Tropico 2* акцент на простых удовольствиях вроде разбоя и грабежа дает все основания надеяться, что игра развеет застой, наблюдаемый в последнее время в жанре градостроительных симуляторов. Готовьтесь начать терроризировать мирные колонии уже в апреле.

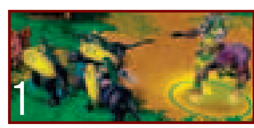




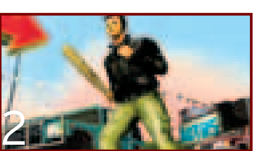
ЖИВЧИКИ

CGW Топ 20

Этот мир принадлежит Blizzard, а мы всего лишь живем в нем...



Большинство геймеров по-прежнему считают *WarCraft III* верхом совершенства.



GTA3 – рулез, но нам не терпится поскорее увидеть *Vice City*.



Lord of Destruction – учитесь, как надо делать адд-оны, господа...

МЕСТО	ИГРА/ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ
1	**WarCraft III: Reign of Chaos** (Blizzard/Vivendi)	★★★★☆
2	**Grand Theft Auto III** (Take 2)	★★★★★
3	**Diablo II: Lord of Destruction** (Blizzard/Vivendi)	★★★★★
4	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** (LucasArts)	★★★★★
5	**Medal of Honor: Allied Assault** (Electronic Arts)	★★★★½
6	**Unreal Tournament 2003** (Infogrames)	★★★★☆
7	**Battlefield 1942** (Electronic Arts)	★★★★½
8	**Neverwinter Nights** (Infogrames)	★★★★½
9	**The Elder Scrolls: Morrowind** (Bethesda)	★★★★★
10	**Hitman 2** (Eidos)	★★★★½
11	**SimCity 4** (Electronic Arts/Maxis)	★★★★☆
12	**TIE–Age of Mythology** (Microsoft)	★★★★☆
12	**TIE–No One Lives Forever 2** (Sierra)	★★★★½
14	**Baldur's Gate II: Throne of Bhaal** (Interplay)	★★★★★
15	**Sid Meier's Civilization III** (Infogrames)	★★★★★
16	**Mafia** (Take 2)	★★★½☆
17	**RollerCoaster Tycoon 2** (Infogrames)	★★★½☆
18	**TIE–Dungeon Siege** (Microsoft)	★★★★☆
18	**TIE–The Sims Online** (Electronic Arts/Maxis)	★★★☆☆
20	**Aliens Versus Predator 2** (Sierra)	★★★★½

Хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших читателей, указавших свои любимые игры за последние два года. Чтобы принять участие в голосовании, зайдите на наш сайт – www.computergaming.com.

ONLINE

Проект Terraquest был закрыт вскоре после запуска

Новички учатся уму-разуму только на собственных ошибках. Роб Смолка



Почуяв запах легких денег, десятки неопытных разработчиков сломя голову кинулись в индустрию онлайновых развлечений. Но, подобно золотоискателям XIX века, большинство из которых нашло на Аляске не богатство, а быструю смерть, они постепенно начинают понимать, что даже здесь деньги просто так на земле не валяются.

На данный момент последним из таких «очнувшихся от грез» тайтлов является *TerraQuest* – интерактивная игра-загадка, сильно напоминающая загнувший проект *Majestic* от EA. Игра была недавно закрыта из-за смехотворно малого количества подписчиков.

Ее разработчик – студия MindQuest Entertainment – построила рекламную кампанию на обещании крупных денежных призов удачливым игрокам. Игра была разбита на шесть циклов продолжительностью в месяц, причем в каждом цикле от клиента требовались все более и более существенные вложения (вначале – $25, а к концу шестого месяца – целых $100). При этом гран-при для игрока, который первым разгадает загадку, составлял $250,000.

Сейчас ребята из MindQuest пообещали $25,000 игроку, который первым решит стартовый сегмент загадки, а кроме того, они собираются вернуть всем подписчикам их регистрационные взносы. Компания планирует также изменить структуру оплаты и переработать игру, сделав ее более увлекательной. Сегодня, когда мы уже знаем печальный финал, остается только удивляться наивности MindQuest и ее финансовых партнеров, среди которых не было НИ ОДНОЙ компании, имеющей хоть какое-то отношение к игровой индустрии. Будем надеяться, что все участники событий сделают для себя правильные выводы из этой истории.

НОВОСТНОЙ КАНАЛ



Rome: Total War

■ Судя по информации на официальном сайте, кровь в *Rome: Total War* будет литься рекой! Представители разработчика – студии Creative Assembly – утверждают, что новый движок воссоздаст на экранах наших мониторов «самые масштабные и кинематографически красивые битвы за всю историю компьютерных игр». Стратегическая часть *«Рима»* мало изменится по сравнению с предыдущими сериями *Total War*, но зато теперь все солдаты станут полностью трехмерными, а размер полей сражений – просто необъятным!

Играть можно будет за (или против!) таких исторических персонажей, как Юлий Цезарь, Ганнибал и Спартак. Обещаны сотни типов юнитов, включая легионеров, гоплитов, варваров, боевых слонов, гладиаторов и колесницы с серпами. Кроме того, в игре будут гигантские боевые машины – осадные башни, тараны и катапульты, стреляющие зажигательными снарядами. Более подробную информацию и скриншоты можно найти по адресу: www.totalwar.com/rome.htm.

Шутер про Вьетнамскую войну

■ Компания Vivendi Universal Games заключила с создателями *Medal of Honor: Allied Assault* контракт на разработку исторического шутера от первого лица, посвященного событиям Вьетнамской войны. Игра со звучным названием Men of Valor: Vietnam будет делаться студией 2015 с использованием новейшей технологии Unreal.

По словам президента 2015 Тома Кудирки (Tom Kudirka), в *Men of Valor* они собираются «воссоздать напряжение, риск и уникальную атмосферу сражений в тропических джунглях, которые вела армия США во время Вьетнамской войны». Иными словами, эти парни собираются сделать «второй *Medal of Honor*» – только на этот раз не про Вторую мировую войну, а про Вьетнамскую. По непроверенным слухам, в игре ожидается командное взаимодействие, стелс-миссии по розыску и уничтожению отдельных объектов в окрестностях г. Дананга, а также полномасштабные операции во время наступления на Тет и контрнаступления в Хью. Различные варианты режима multiplayer позволят нам проходить миссии вместе с приятелями, а также играть не только за армию США, но и за войска Северного и Южного Вьетнама.

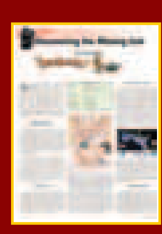
Выход игры на PC и Xbox запланирован на 2004 год, а издателем выступит компания Sierra Entertainment.

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В *CGW*



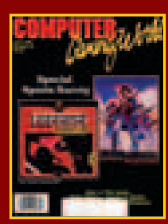
5 лет назад, апрель 1998

Пять лет назад все мы пребывали в состоянии перманентной эйфории от совершающейся на наших глазах революции в мире PC-игр – ведь тогда начали появляться первые 3D-ускорители и поддерживающие их игрушки. Наша тогдашняя Тема Номера под названием «Взрыв 3D!» занимала аж 12 страниц. В статье подробно рассказывалось о новейшей технологии и ожидаемых в ближайшем будущем 3D-картах нового поколения, несущих на борту (подумать страшно!) целых 8 мегабайт памяти. А на обложке красовалась картинка из *Daikatana* – несчастные, мы даже не могли вообразить тогда, во что выродится эта многообещающая игра...



10 лет назад, апрель 1993

Спустя пять лет после появления в *CGW* первого обзора *Dungeon Master* наша штатная колумнистка Scorpia все еще продолжала публиковать советы по игре в своей ежемесячной рубрике. Не удивительно, что эта потрясающая RPG стала одним из первых почетных экспонатов *«Зала Славы»*. Но пока Scorpia увлеченно собирала хинты к древнему *DM*, журнал не стоял на месте – он развивался как количественно, так и качественно. В частности, в том номере был напечатан огромный, 31-страничный гайд по игре *Gary Grigsby's Pacific War*.



15 лет назад, апрель 1988

Да, да, именно то, что вы подумали! 15 лет назад мы опубликовали восторженный обзор *Dungeon Master*. Чтобы понять, НАСКОЛЬКО он был восторженным, достаточно прочитать три заключительных фразы последнего абзаца: «Это потрясающая игра! Это желанное пополнение любой ролевой коллекции. Все, кто мечтал о хорошей фэнтези-RPG с великолепной графикой, без сомнения, влюбятся в *Dungeon Master* с первого взгляда!» Как видите, и мы были когда-то пылкими идеалистами...


Бронетранспортер Stryker будет включен в игру *America's Army* вскоре после того, как его реальный прототип покажет в Багдаде, на что он способен (ну не может Америка без чужой нефти)...

Военные игры

Мы провели целый день в Форте Льюис, знакомясь с новейшими игрушками армии США. **Брайан Стрэттон**

Всем известно, что военные игры занимают огромную нишу на рынке интерактивных развлечений, но, возможно, вы будете удивлены, узнав, какое сильное влияние они оказали на оснащение армии США.

Возьмем тактический беспилотный летательный аппарат Shadow 200. Эта машина для воздушного наблюдения, используемая в сочетании с новейшим армейским разведывательным бронетранспортером Stryker, представляет собой маленький самолетик, управляемый наземным экипажем из двух человек: один из них контролирует полет, а другой – установленную в корпусе камеру, в реальном времени обеспечивающую разведданными сухопутные силы. По словам подполковника армии США Джорджа Джантиффа (George Juntiff), участвующего в разработке игры *America's Army*, управление самолетом осуществляется исключительно с помощью джойстика и кнопки газа – т.е. оно значительно проще, чем управление летательными аппаратами в серьезных авиасимуляторах.

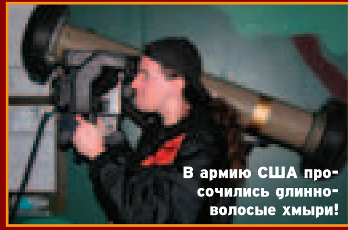

Сердце разведывательной машины – электронная карта, фиксирующая дружественные и вражеские силы с помощью спутников и беспилотных самолетов.

Кроме того, армейское руководство все более и более широко использует компьютерно-игровые технологии для обучения солдат обращению со сложнейшей боевой техникой. «Радиус действия современных танков и других боевых машин увеличился примерно вдвое по сравнению с тем, что было во времена Второй мировой или Корейской войн, – поясняет Джантифф. – Дальность поражения современных систем оружия измеряется уже не сотнями метров, а милями. И чтобы проводить реальные испытания таких систем, нам потребовались бы воистину гигантские полигоны, а кто их нам предоставит? Поэтому мы испытываем новейшее оружие, так сказать, виртуально, и учим солдат обращаться с ним с помощью компьютеров».

Вот, например, новый американский противотанковый гранатомет Javelin – потомок знаменитого наплечного «Стингера», столь популярного в 80-е годы. Когда-то виртуальный симулятор «Стингера» представлял собой здоровенное здание с внутренним климат-контролем, в центре которого размещался гигантский стационарный компьютер. А симулятор Javelin'а – это всего лишь комната 4 на 6 метров, где установлен специально модифицированный Javelin, подсоединенный к компьютеру с операционной системой Windows 98. Инструктор загружает сценарии из компьютера, а обучаемый солдат, глядя через прицел, находит цель, фиксирует ее и стреляет. По сути, данный симулятор мало чем отличается от древней приставочной игрушки *Duck Hunt* – просто


Shadow 200 летает над полем битвы, в реальном времени поставляя разведывательную информацию экипажу бронетранспортера Stryker.

Армия США использует компьютерные технологии для создания военных тренажеров, обучение на которых обходится на порядок дешевле, чем реальные стрельбы.


В армию США просочились длинноволосые хмыри!


Симулятор Javelin'a использует компьютер с операционной системой Windows 98.


Жилой отсек бронетранспортера Stryker.

прицел гранатомета выполняет роль экрана. И, скорее всего, все будущие системы оружия будут включать встроенный режим тренировки, позволяющий солдату попрактиковаться с реальной пушкой и компьютерными противниками – понятно, что стоимость подобных упражнений будет на порядок ниже, чем у настоящих стрельб.

Современные военные симуляторы обладают еще одним достоинством - они интуитивно понятны любому, кто хоть раз в жизни играл в компьютерные игры. Подполковник Джантифф, являющийся большим фанатом игрушки *Computer Ambush* для Apple IIe от компании SSI, объясняет это так: «Мое поколение росло на Atari и Apple II. Сейчас мы уже достигли высоких званий, а современные дети – будущие старшие офицеры – играют на приставках Game Boy и мощнейших персональных компьютерах. И встает резонный вопрос – почему бы не употребить эти платформы для обучения? Ведь это так удобно!

В ранних тренировочных симуляторах, используемых армией США, вы видели на экране лишь зеленые пятна и пикселизированные схематичные картинки – т.е. процесс обучения не доставлял солдату никакого удовольствия, потому что дизайн программ разрабатывался не для игры, а для работы. Но сейчас мы имеем возможность создавать симуляторы, которые воспринимаются не как учебник, а как увлекательная игра, и это очень здорово! Потому что знания усваиваются намного лучше, когда сам процесс обучения доставляет солдату удовольствие и не утомляет его».

СВЕЖИЕ ПОПОЛНЕНИЯ В АМЕРИКАНСКОЙ АРМИИ

Во время поездки в Форт Льюис мы смогли ознакомиться с различными новинками боевой техники, поступившими на вооружение кавалерийского подразделения 3-ей армейской бригады 2-го дивизиона. Некоторые из них появятся в очередной версии игры America's Army, выход которой намечен на лето. Вот несколько примеров того, что нас там ждет.



STRYKER: Новейший восьмиколесный разведывательный бронетранспортер здорово напоминает боевые машины из *Command & Conquer*. Быстрый и мощный, он способен передвигаться по любому грунту и даже взбираться на горы. Снаружи Stryker прикрыт толстой броней, а на крыше у него стоит орудийная башня (с тяжелым пулеметом калибра .50 или гранатометом Mark 19). Внутри установлено огромное количество сверхсовременной электроники. Сердцем машины является система боевого командования в виде электронной карты, фиксирующей расположение дружественных и вражеских войск. Экипаж постоянно обновляет карту, получая информацию со спутников и разведывательных самолетов, и передает ее близлежащим союзным силам. В случае радиационной, химической или биологической угрозы, Stryker может полностью изолироваться от внешнего мира, а воздух, поступающий во внутренние отсеки, будет проходить через специальный фильтры. Экипаж вооружен легким ручным оружием, а кроме того, имеет тяжелый пулемет M-240 и гранатомет Javelin.

JAVELIN: Новейший наплечный гранатомет позволяет Stryker'ам эффективно бороться против более тяжело бронированных противников. Это оружие из серии «выстрелил и забыл» – захватив цель и выпустив ракету, оператор может расслабиться, остальное произойдет уже без его участия. Второй, контрольный выстрел не нужен – мишень будет поражена с вероятностью 98%, а взрыв уничтожит все танки, находящиеся в радиусе 10 метров от точки попадания. Javelin можно использовать против групповых и воздушных целей, гранатомет оборудован системой ночного видения, а система наведения распознает объекты, чья температура отличается от температуры окружающего ландшафта всего на 1 градус Цельсия.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СИЛЫ: Ветераны *America's Army*, успешно выполнившие несколько миссий, получат возможность поступить в школу Специальных Сил. Бойцы спецназа смогут выбирать самые различные карьеры, включая службу в элитных пехотных подразделениях, профессии медиков, инженеров, специалистов по тяжелому вооружению и языкам. Они не привязаны к какому-либо конкретному оружию и смогут модифицировать свои M-4, устанавливая на них M-203 и прицелы ночного видения. С появлением Специальных Сил в игру будет введена система Inventory – т.е. вы сможете собирать оборудование с трупов врагов и использовать его для совершенствования собственного оружия.

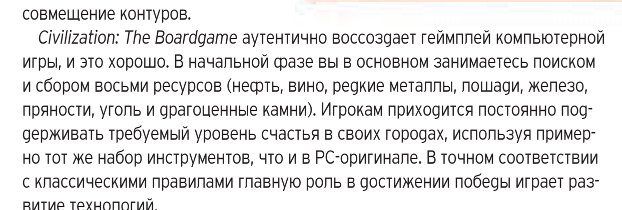


БЕСПИЛОТНЫЕ САМОЛЕТЫ: Разработчики планируют ввести в игру разведывательные летательные аппараты вроде Shadow 200. Вы не сможете лично управлять таким самолетом, но он будет летать над полем боя и поставлять разведывательную информацию командной системе бронетранспортера Stryker. Кроме того, размер уровней сильно возрастет, так что в игре наконец-то появится тяжелая дальнобойная техника – Javelin и минометы, – которая на маленьких картах испортила бы весь баланс.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Настольная «Цивилизация»

Компания Eagle Games отлично справилась с превращением классической стратегии Сида Мейера в настольную игру. Дэвид Уилсон



Эта игра – из разряда «не для всех», и, тем не менее, я уверен, что большинству PC-геймеров стоит обратить внимание на продукт с длинным названием *Sid Meier's Civilization: The Boardgame*. Особенно если вы не являетесь принципиальным противником настольных игрушек или, скажем, всегда мечтали сыграть в многопользовательскую *«Цивилизацию»*, но не хотите качать очередной патч к *Play the World*.

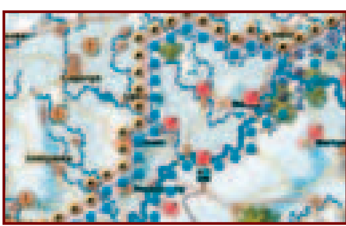
В 60-долларовой коробке вы найдете множество маленьких пластиковых фигурок – людей, кораблей, пушек, самолетов – общим числом около 800. Кроме того, имеются различные типы карт, представляющих города, технологии и чудеса света. В комплект входит гигантское игровое поле – 115 на 90 см – которое настолько велико, что состоит из трех частей. Эти части, кстати, постоянно расходятся, так что лучше сразу склеить их, чтобы не терять массу времени на совмещение контуров.

Civilization: The Boardgame аутентично воссоздает геймплей компьютерной игры, и это хорошо. В начальной фазе вы в основном занимаетесь поиском и сбором восьми ресурсов (нефть, вино, редкие металлы, лошади, железо, пряности, уголь и драгоценные камни). Игрокам приходится постоянно поддерживать требуемый уровень счастья в своих городах, используя примерно тот же набор инструментов, что и в PC-оригинале. В точном соответствии с классическими правилами главную роль в достижении победы играет развитие технологий.

К сожалению, бои скорее вызывают ассоциации с детской забавой «камень, ножницы, бумага», чем с серьезной PC-игрой. При встрече двух больших армий сразиться могут только по одному юниту с каждой стороны. Если у игрока имеется больше одного типа войск (пехоты, кавалерии или артиллерии), то он выбирает, кем будет драться. Этот выбор определяет преимущества и недостатки боевой единицы в виде модификаторов к броску кубика, причем зачастую именно модификаторы играют решающую роль в выяснении того, кто же все-таки победил.

В целом игровой процесс напоминает нечто среднее между *History of the World* от Avalon Hill и *Puerto Rico* от Rio Grande. Но поклонники оригинальной компьютерной *«Цивилизации»* разочарованы не будут, гарантирую. И, кстати, если игра вам понравится, то рекомендую также обратить внимание на готовящуюся к выходу конверсию Age of Mythology, которую тоже делает Eagle Games.

ФОТОГРАФИЯ НЕЙДЕНА НАУЗЕРА





ТАНКИ, ВПЕРЕД!

Новый воргейм от SSG

Matrix Games выпускает игру *Korsun Pocket* от Роджера Китинга и Йана Траута. Брюс Герик

Strategic Studies Group – это, конечно, не такая суперзвезда среди разработчиков, как Blizzard, и игры этой компании не так эффектны внешне, но зато у них есть одно очень важное достоинство – геймплей. Между прочим, многие считают именно *Warlords Battlecry II* от SSG, а вовсе не *WarCraft III* лучшей риал-тайм стратегией прошедшего года (если сравнивать игровой процесс, а не красочные ролики). Главная причина успеха игр SSG – великолепный AI, который программируют легендарные дизайнеры Роджер Китинг (Roger Keating) и Йан Траут (Ian Trout).

Самое популярное творение Китинга и Траута, прославившее их в воргеймерской среде, – это, конечно, *Carriers at War*. Совсем недавно они закончили очередную стратегию, и к тому моменту, как вы будете читать эти строки, игра под названием *Korsun Pocket*, изданная Matrix Games, должна уже поступить в продажу. Ее сюжет посвящен отчаянной попытке немецких войск вырваться из советского окружения на Восточном фронте в начале 1944 года.

В качестве бонуса *Korsun Pocket* будет включать обновленную версию игры *The Ardennes Offensive*, так же разработанную компанией SSG (именно в ней в первый раз была использована боевая система, впоследствии примененная в *Korsun Pocket*). И хотя бесплатную версию *The Ardennes Offensive* (без музыки и звука) можно скачать из Интернета, по словам директора Matrix Games Дэвида Хита (David Heath), на диске с *Korsun Pocket* будет лежать «совершенно новый продукт».

Бесплатную версию *The Ardennes Offensive* можно скачать по адресу www.ssgus.com/ardennes-download.htm. Более подробную информацию про *Korsun Pocket* можно найти на сайте www.matrixgames.com.

ИНФОРМАЦИОННЫЙКАНАЛ

Даты выхода игр и информация об их переносе. Дай Люо

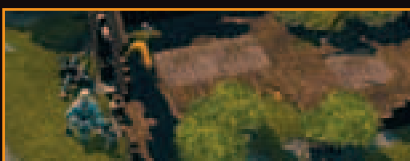
Возможно, где-то во вселенной существует мир, в котором игры всегда выходят вовремя, где им не требуются патчи, и где компьютеры никогда не зависают, где стройные супермодели в эротическом белье приносят тебе выпить и массируют шею после напряженной игровой сессии... Как же этот мир непохож на тот, в котором нам с вами приходится жить!..



1 KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: Как известно, BioWare разрабатывает свою Action /RPG одновременно для PC и Xbox. Сюжет разворачивается за 4000 лет до событий, показанных в кинофильмах. Вы – джедай, рыцарь Старой Республики, и ведомой вами партии из трех персонажей предстоит сразиться с тысячами Ситхов, ибо вокруг бушует галактическая война. Изначально предполагалось, что игра выйдет уже в первом квартале 2003 г., но затем дата релиза была существенно передвинута. Представители LucasArts никак не прокомментировали ситуацию, но, согласно информации на сайте компании, KOTOR выйдет на PC не раньше осени, а на Xbox – в июне.



2 COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO: Подобно легендарному Одиссею, 10 лет плывшему на родную Итаку, одиночная версия популярнейшего мультиплеерного мода к *Half-Life* уже давным-давно идет к своим игрокам, но что-то все никак не может до них дойти. Игра несколько раз меняла разработчиков и, в конце концов, попала к Ritual Entertainment. Недавно мы посетили офис этих ребят и, честно говоря, увиденное произвело на нас сильное впечатление. Несмотря на то что подручным Leve-lord'а пришлось практически заново переделывать всю игру, они планируют выпустить ее уже к маю. Ждите подробное Preview *Counter-Strike: Condition Zero* в следующем номере *CGW*.



3 SILENT STORM: В течение многих лет издатели совершенно игнорировали игры, на которых стоял считавшийся тогда несчастливым ярлык turn-based. И очень часто продолжения к бессмертным хитам прошлого вроде *X-COM* и *Jagged Alliance* отменялись лишь потому, что менеджеры крупных компаний считали их «слишком сложными для освоения», «недостаточно динамичными» или «трудно продаваемыми». К счастью, европейцы сохранили достаточно здорового консерватизма, чтобы по-прежнему делать подобные игрушки. Российский разработчик Nival Interactive ведет в настоящее время работы над *Silent Storm* – трехмерной походовой стратегией, сюжетной основой для которой послужила альтернативная история Второй мировой войны. На Западе игру издает компания JoWood, ориентировочная дата выхода – IV квартал 2003 г. Ждите подробностей в масштабном Preview, которое будет опубликовано в ближайшее время.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	II кв. '03
All American: The 82nd Airborne	Shrapnel	II кв. '03
American McGee's Oz	Carbon 6	II кв. '04
Battlecruiser Generations	Dreamcatcher	III кв. '03
Black Moon Chronicles: Winds of War	Cryo Networks	неизвестно
Blitzkreig	CDV	II кв. '03
Breed	CDV	II кв. '03
Bubb Rubb's Whistle Tip Rally	Lil' Sis	неизвестно
City of Heroes	NCsoft	II кв. '04
Civil War: War Between the States	Walker Boys	неизвестно
Commandos 3	Eidos	II кв. '03
Cossacks: Napoleonic Wars	CDV	III кв. '03
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	II кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	I кв. '03
Deadlands	Headfirst	III кв. '03
Devastation	Arush	III кв. '03
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	I кв. '03
Deus Ex: The Invisible War	Eidos	II кв. '03
Doom III	Activision	II кв. '03
Dragon Empires	Codemasters	III кв. '03
Driver 3	Infogrames	II кв. '03
Empire: Dawn of the New World	Activision	неизвестно
Enter the Matrix	Infogrames	15/5/03
Escape From Alcatraz	HIP	I кв. '03
Etherlords 2	Strategy First	II кв. '03
EverQuest II	Sony	IV кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Freelancer	Microsoft	I кв. '03
Full Throttle 2	LucasArts	IV кв. '03
Galactic Civilizations	Strategy First	I кв. '03
Ghost Master	Empire	I кв. '03
Gothic II	JoWood	I кв. '03
Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar Games	II кв. '03
Hannibal	Arxel Tribe	II кв. '04
Halo	Microsoft	II кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	I кв. '03
Heaven and Hell	CDV	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	II кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	I кв. '03
Imperium Galactica III	CDV	II кв. '03
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts	II кв. '03
Lineage II	NCSoft	III кв. '03
Lionheart	Interplay	II кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	I кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	IV кв. '03
Max Payne II	GOD Games	неизвестно
Medal of Honor 2	EA	I кв. '04
Metal Gear Solid 2	Konami	I кв. '03
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	Infogrames	I кв. '03
Painkiller	Dreamcatcher	II кв. '03
PlanetSide	Sony	I кв. '03
Pro Race Driver	Codemasters	I кв. '03
Quake 4	Activision	после DOOM III
Rise of Nations	Microsoft	II кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '03
Rolling Thunder	Strategy First	II кв. '03
Rome: Total War	Activision	IV кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Savage	iGames	II кв. '03
Sea Dogs II	Bethesda	III кв. '03
Shadowbane	Ubi Soft	I кв. '03
Silent Storm	JoWood	IV кв. '03
Sovereign	Sony	неизвестно
Stars! Supernova Genesis	Mare Crisium	I кв. '03
Star Trek: Elite Force II	Ritual	II кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	15/04/03
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	III кв. '03
Stalker: Oblivion Lost	GSC	IV кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	неизвестно
Team Fortress 2	Sierra	неизвестно
The Movies	Lionhead	неизвестно
They Came From Hollywood	Octopus Motor	II кв. '03
Thief III	Eidos	III кв. '03
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	II кв. '03
Total Annihilation 2	Infogrames	IV кв. '03
Tribes Game	Sierra	неизвестно
Tron 2.0	Monolith	II кв. '03
Tropico 2	GOD Games	II кв. '03
Two Towers	Vivendi	III кв. '03
Vultures	CDV	IV кв. '03
War of the Rings	Vivendi	III кв. '04
Warlords IV	Ubi Soft	II кв. '03
WarCraft III: The Frozen Throne	Blizzard	III кв. '03
World of WarCraft	Blizzard	неизвестно
World War II	Codemasters	I кв. '04
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

РОССИЙСКИЙИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Мы публикуем информацию о российских релизах. Включены только игры готовящиеся к выходу или вышедшие не ранее февраля 2003 года. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
* (1000 years)	Акелла	2003
12 Стульев: как это было на самом деле	МедиаХауз	март 2003
13 Подвиг Геракла	Акелла	весна 2003
4 Leaf Clover	1С	2003
Air-Rush	Акелла	весна 2003
AquaNox: Сумерки Аквы (AquaNox)	1C/Nival Interactive	2003
AquaNox 2. Revelation	Руссобит-М	апрель 2003
ARX Fatalis. Последний бастион (ARX Fatalis)	1C/Nival Interactive	I кв. '03
Ballerburg	1С	2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	весна 2003
Battle Cruiser Generations	Акелла	осень 2003
Besieger	Акелла	осень 2003
Caesar III	1С	2003
Cargo Tycoon	Акелла	2003
Casino Tycoon	Новый Диск	март 2003
* (Catz 5)	Бука	май 2003
Chaser	Руссобит-М	март 2003
Chessmaster 9000	Акелла	весна 2003
Chrome	1С	2003
Civil War	1С/Логрус	2003
Cold Zero: Финальный отсчет (Cold Zero: The Last Stand)	Руссобит-М	апрель 2003
Crazy Factory	1С	март 2003
* (Darkened Skye)	1С/snowball.ru	весна 2003
Day of the Mutants	1С	2003
* (Dogz 5)	Бука	май 2003
Duality	Руссобит-М	IV кв. '03
DreamWalker	Руссобит-М	III кв. '03
Duke Nukem Forever	1С/Логрус	2003
Emergency 2	1С/Логрус	2003
Empire Magic	Новый Диск	апрель 2003
Europa 1400 – The Guild	Руссобит-М	2003
Farscape	1С/Логрус	2003
Firestarter	Руссобит-М	март 2003
* (Foo)	1С/snowball.ru	2003
GI Combat	1С/Логрус	2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	II кв. '03
Hannibal	1С/Логрус	2003
HOMM 4: Winds of War	Бука	март 2003
Hidden and Dangerous II	1С/Логрус	2003
Highland Warrior	1C/Nival Interactive	2003
Homeplanet	Руссобит-М	февраль 2003
Horse Race Manager	Акелла	весна 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	2003
Icewind Dale 2	1С	февраль 2003
Jules Vernes 2	Акелла	осень 2003
Kicker	Руссобит-М	III кв. '03
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	IV кв. '03
Knight Shift	Акелла	весна 2003
Kreed	Руссобит-М	сентябрь 2003
Lethal Dreams	Руссобит-М	1 кв. 2003
Lion Heart	1С	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1С/Логрус	2003
Medieval: Total War	1С	весна 2003
Mistmare	1С/Логрус	2003
Neuro	Руссобит-М	III кв. '03
O.R.B.	1С/Логрус	1 кв. 2003
Omega Stones	Акелла	весна 2003
One Must Fall BG	1C/Nival Interactive	2003
Painkiller	Акелла	весна 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	апрель 2003
Pharaon	1С	2003
Post Mortem	1С/Логрус	2003
Postal 2	Акелла	весна 2003

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Ranse	1С/Логрус	2003
Prince of Qin	1С	2004
Project Nomads	1C/Nival Interactive	2003
* (Rayman 3)	Бука	апрель 2003
Ranse	1С/Логрус	2003
Real War 2	1С/Логрус	2003
Ресторанная Империя (Restaurant Empire)	Акелла	весна 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Логрус	2003
* (Rock Manager 2)	1С/snowball.ru	весна 2003
* (Saga)	1С/snowball.ru	I кв. '03
Secret Ops	Руссобит-М	2003
Shade: Wrath of Angels	1С	2003
Silent Hunter II	1С/Логрус	2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
Speed Challenge	1С/Логрус	2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	1С	2003
Soldier – Secret Wars	Руссобит-М	весна 2003
Spell Force	Руссобит-М	II кв. '03
Star Trek: Star Fleet Command 3	1С	2003
Strident	Руссобит-М	IV кв. '03
Stronghold: Crusaders	1С/Логрус	2003
Tennis Masters Series 2002	1С/Логрус	2003
The Guild Add on	Руссобит-М	2003
The Elder Scrolls III: Tribunal	1С/Акелла	февраль 2003
The Mistery of the Mummy	1C/Nival Interactive	I кв. '03
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	II кв. '03
Trainz	1С/Логрус	2003
Vietcong	1С/Логрус	2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	2003
White Fear	1С/Логрус	2003
Wild Park	Руссобит-М	III кв. '03
World War II: Frontline Command	1С	2003
Xenus	Руссобит-М	III кв. '03
Xpand Rally	1С	2003
* (X-Plane 6)	Бука	апрель 2003
Автомагнат (Car Tycoon)	1C/Nival Interactive	весна 2003
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1С/snowball.ru	заморожен
Агасси: теннис нового поколения (Agassi Tennis Gen.)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Антанта	Бука	сентябрь 2003
Апач: Операция «Антитеррор» (Apache AH-64 Air Assault)	Акелла	I кв. '03
Арена 4x4 (Off Road Arena)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Архангел (Arch Angel)	Руссобит-М	февраль 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	II кв. '03
Бимеры (Beam Breakers)	1C/Nival Interactive	2003
Бои без правил (Savage Arena)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	май 2003
Большая охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	2003
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	18/03/03
Братство Стали (Gun Metal)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Будни Бомбиста (BomberFUN)	Акелла	март 2003
Быстрее звука (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	апрель 2003
Война Миров (Defcon)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Вторжение (Incoming)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1C/Nival Interactive	2003
Герои Меча и Магии. Платиновая серия. (HOMM: Platinum Edition)	Бука	апрель 2003

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Герои Меча и Магии 4: Вихри войны. (HOMM 4: Winds of War)	Бука	апрель 2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	март 2003
Гонки на выживание 2003 (Smash Up Derby)	Руссобит-М	март 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	весна 2003
Горцы. Битва за Шотландию (Highland Warriors)	1C/Nival Interactive	I кв. '03
День Победы (Hearts of Iron)	1С/snowball.ru	апрель 2003
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	весна 2003
Дорога на Хон-Ка-Ду	Бука	июнь 2003
Жестокие Звезды (Tachyon)	1С/snowball.ru	весна 2003
Загадка Сфинкса (Riddle of the Sphinx)	Акелла	весна 2003
Закон и Порядок (Law and Order)	Акелла	весна 2003
Закон и Порядок 2 (Law and Order 2)	Акелла	осень 2003
Златогорье 2 (Golden Lands)	Руссобит-М	июнь 2003
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	I кв. '04
Зидан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Зоопарк (Wildlife Park)	Руссобит-М	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival Interactive	2003
Именем Закона	Новый Диск	апрель 2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	апрель 2003
Каан-варвар (Kaan Barbarian's Blade)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napaleon's wars)	Руссобит-М	2003
Кибергладиаторы (Roboforge)	Акелла	весна 2003
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1С/snowball.ru	весна 2003
Крылатая Мясорубка (Air-Strike 3D: Operation W.A.T.)	Акелла	март 2003
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	весна 2003
Магия войны: Тень повелителя	Бука	октябрь 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	апрель 2003
Меч и Магия. Коллекционное издание (Might&Magic. Collection Edition)	Бука	май 2003
Муми-тролли (Moomoins 1-6)	1С/snowball.ru	апрель 2003
Негетские сказки	Бука	сентябрь 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Опустошение (Devastation)	Акелла	весна 2003
Отряд «Дельта»: Операция «Спецназ» (Delta Force: Land Warrior)	1С/snowball.ru	21/03/03
Отряд «Дельта»: Операция «Черный Ястреб» (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1С/snowball.ru	апрель 2003
Партнеры (The Partners)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Петька 4. День независимости	Бука	октябрь 2003
Предвестник (Harbinger)	Акелла	весна 2003
Прекрасный лик смерти (K. Hawk)	Руссобит-М	март 2003
Провинциальный игрок-2	Акелла	I кв. '03
Против Рима (Against Rome)	Руссобит-М	III кв. '03
Рыцари за работой (Knight Shift)	Акелла	I кв. '03
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1С/snowball.ru	21/03/03
Солдаты Анархии (SOA: Soldiers of Anarhy)	Руссобит-М	март 2003
Стальные Самураи (Tsunami 2265)	Руссобит-М	март 2003
Тайная печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	май 2003
Тайм Аут 3	МедиаХауз	март 2003
Транспортная Империя	Бука	октябрь 2003
Ударная сила (Fair Strike)	Бука	ноябрь 2003
Футбол: Кряки против плюхов (Pet soccer)	Акелла	весна 2003
Хаос (Chaos)	Акелла	весна 2003

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ



ИГРЫ-УБИЙЦЫ

Электронные развлечения с элементами насилия постепенно начинают приобретать статус детского порно. **Сергей Жуков**

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Апрель 1999 года. Двое школьников, Эрик Харрис и Дилан Клебольд, начиняют свинцом дюжину однокашников. После сводят счеты с собственными жизнями.

Весна 2002 года. Девятнадцатилетний потрошитель «обработал» шестнадцать человек. В качестве основной причины агрессии выставляются видеоигры.

Июль 2002 года. Неосторожная девица семнадцати лет от роду обыграла друга в «Тетрис». Сообразительный пацан застрелил неприятеля, покончив с игровой экспансией.

Октябрь 2002 года. Просидев в интернет-кафе без малого восемьдесят шесть часов, корейский любитель развлечений закончил свою жизнь в местном сортире. Диагноз – переутомление.

Подобной статистики без труда можно накопать на солидной толщины брошюру, издав впоследствии оную в рамках учебного пособия для психфаков. Случаев, аналогичных вышеописанным, более чем достаточно для того, чтобы и без того неустойчивая психика новосветских родителей пришла в состояние полнейшего дисбаланса. Волна судебных разбирательств катится по североамериканскому континенту, находя единомышленников даже на заброшенных ранчо. Родственники пострадавших изводят тонны бумаги, обвиняя игровые компании в смерти невинных жертв игроизации. Наиболее «сознательные» штаты издают локальные законы, ограничивающие продажу видеонаркотика и запрещающие установку игровых автоматов в общедоступных местах. Электронные развлечения с элементами насилия постепенно приобретают статус детского порно.

Ослепшие от горя родители начинают искать причины психоза не там, где надо.

Происходящее начинает усиленно напоминать чумазое средневековье, когда ведьмами рождалась добрая половина населения Европы, а стихийные бедствия и мор являлись исключительно последствиями ритуальных плясок чернокнижников. Не будучи способным объяснить происходящие невзгоды и не имея на то ни малейшего желания по причине собственной серости и недалекости, средневековый люд предпочитал быстрые и эффективные способы устранения причин свалившихся на немытую голову несчастий. Схожим путем идут и борцы за укрощение компьютерных игр (далее – *КИ*), гостеприимно надевая испанские сапоги несогласным с регламентом. Последствиями такого променада становятся бесконечные запреты, запреты запретов, дутые морально-этические нормы и нелепые рейтинги ESRB, рекомендованные к употреблению сознательными опекунами и высокоморальными продавцами. Внимание рядовых сограждан, которых вся эта ахинея не касается никоим образом, невольно переключается на предмет споров. Одни согласно поддакивают, в глаза не видев ни одной игры, но старательно сдувая пыль с генетически заложенного лозунга «насилие – вери бэд». Другие продолжают спокойно сносить головы полигональным гуманоидам, не обращая внимание на идиотов. Благие намерения сорвавшихся с цепи опекунов в очередной раз плавно перетекают в маразм.

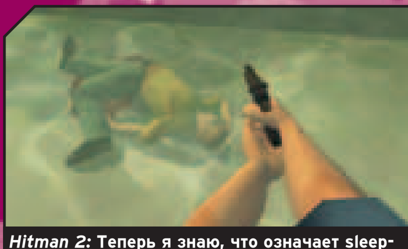
Недавняя история знает много подобных примеров. Начавшаяся однажды борьба за уравнивание прав обоих полов обращается судебными исками за неосторожные взгляды и предложения помощи. Политкорректное отношение к национальностям и слабостям рождает спровоцированных на интеллектуальную недостаточность и усовершенствованных в весе афроамериканцев. Из игр, видимо, хотят сделать такое же посмешище.

Доморощенные психоаналитики, идущие на поводу обезумевших мамаш и слабо разбирающиеся в проблеме, по инерции ратуют за процветание плюшево-карамельных игрушек, главными героями которых выступают мишки, зайчики, большеглазые белочки и прочая сопливая ботва, ориентированная на детей от трех до пяти месяцев. Каши в масло добавляют и журналисты новостных СМИ, вставляющие нелепую отсебятину в свои талантливые опусы. В итоге, сунувшись в ближайший поисковик и настучав одним пальцем актуальное «насилие в играх», получаешь пятилитровое ведро высказываний авторитетных и не очень персонажей по вышеозначенному вопросу. В основном все замечания касаются дня сегодняшнего, слабо затрагивая тему печального прошлого, когда мысли о вычислительных машинах вычесывались вместе со вшами.

Инстинкт vs. Forbidden Fruit

Тысячелетия назад понятие «унитаз» распространялось на весь ближайший лес. Тигровая шкура приходилась одновременно и трусами, и смокингом, пещера-люкс сдавалась по минимальной цене, амортизаторы, идентичные натуральным, не пользовались спросом. Дикое время с полным отсутствием очагов культуры за исключением наскальных рисунков. Пища еще умела передвигаться, зубы не крошились от ржавой воды, голова не лысела от мобильников, а первобытные страхи заменяли недостаток интеллекта. Во многом отличаясь от своих четвероногих предков, прямоходящий царь природы забрал в качестве трофеев врожденную агрессию, инстинкт самосохранения и гордость за родное стадо. Навострившись кусать тяжелое и швырять съедобное, человек придумал бога, худо-бедно объяснив себе неподдающиеся влиянию внешние явления. Не покладая рук на протяжении долгих веков, Всевышний отдувался за прихоти природы и придури старушки Геи. Со временем божественное начало ушло на задний план выполнять роль спасителя. Виновные нашлись среди себе подобных. Придворные колдуны тыкали посохами в первого попавшегося крестьянина, обвиняя негодяя в неработоспособности прокисшего эликсира. Сельхозработники в свою очередь аналогичным способом выявляли причины нашествия саранчи и бубонной чумы, возводя на костер неблагочестивых соплеменников. Лишь спустя столетия упавшая некогда мораль постепенно начала расти, приобретая приятные очертания и формы.

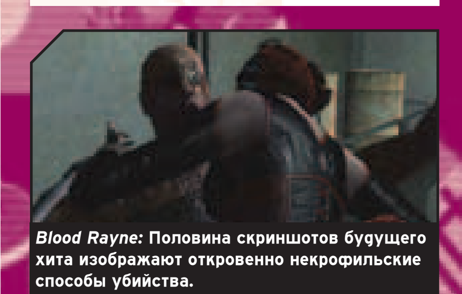
Тем не менее, определенные отголоски прошлого до сих пор не дают спокойно спать по ночам. Не напрягая себя (о, ужас!) чтением, изучением истории и самоанализом, интеллектуально обделенные гегемоны и не думают отличаться от своих антисанитарных прародителей. В качестве предмета атаки берется тема поактуальней и аргументы пожестче. Колебания, вызванные ими, порой докатываются до самых удаленных уголков планеты. Порождением Сатаны называют все, что не знакомо с детства или хотя бы отдаленно не напоминает устоявшиеся образы. Лет двадцать назад внимание нео-луддитов было сосредоточено на бесчисленных американских, немецких и прочих китайских боевиках, в том или ином виде изображавших отсечение конечностей различными орудиями труда и обороны. В конце восьмидесятых же сподручней было искать причины агрессивного поведения среди расплодившихся в необъятном количестве «железных» групп, приписывая их музыке и текстам гипнотическое влияние на детские умы.



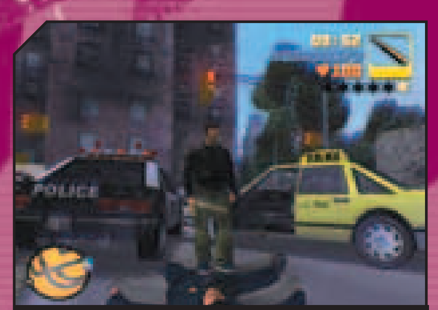
Hitman 2: **Теперь я знаю, что означает sleeping with fishes.**

Году этак в девяностом мне в руки попала замечательная книжечка со скромным названием «Рок». Автор опуса живописно рассказывал о том, как Оззи «Великий и Ужасный» Осборн (Ozzy Osbourne) потребляет на сцене полевых мышей внутрь. Согласно этому же гению писательского ума, подверженные внешнему воздействию подростки, впечатлившись текстом песни Exhume to consume группы Carcass, формацией типа «свинья» маршируют на кладбище поглощать усопших. Ничего, кроме смеха, это чудо постсоветской типографии не вызывало. Более того, инсинуации соц. борцов за чистоту музыкальной культуры имели прямо противоположный эффект. Неведомо было глупцам, что любые гонения на ту или иную информационную единицу заканчиваются повышенным спросом на нее же. История про пожирателей трупов – классический пример того, до чего можно дойти, ища причины умственных деструкций за пределами антропосферы. Вместо того чтобы задуматься над воспитанием собственных детей и попытаться переключить их внимание на разумное,

Мало кому приходит в голову, что бить тревогу нужно до того, как грань между виртуальной реальностью и миром, в котором приходится жить, начинает стираться.



Blood Rayne: **Половина скриншотов будущего хита изображают откровенно некрофильские способы убийства.**



GTA 3: **Убить битой полицейского столь же легко, как жадную до денег проститутку.**

Postal 2: **Явный претендент на звание самой кровавой игры. Даже интерфейс соответствующего оформления.**



Postal 2: **Смерть в сортире – позор для потомков. Зато крови много...**

доброе, в меру светлое, родители волосатых некрофагов нашли себе более простое и главное – ИМ САМИМ ПОНЯТНОЕ объяснение случившемуся.

Не играй с Васей П., не слушай Оззи О., не смотри фильмы с кровопусканием, не читай пошлые анекдоты – загоняя внутрь собственное мнение и ограничивая богатый на шишки (не на те, что курят) опыт, ребенок путает последовательность действий, имея все шансы попасть под влияние внешних возбудителей, открывающих доступ к запретным плодам. Древние, как мир, заповеди, нарушение которых пропагандируется теми или иными способами, начинают привлекать особенно сильно. Неокрепшее сознание психологически слабого индивидуума теряет чувство реальности, ту самую границу, которая отличает мир вымышленный от явного. Искушение становится столь велико, что бороться с ним не представляется возможным. Животные инстинкты и первобытные страхи берут верх над разумом. В руках неожиданно оказывается папино ружье, а еще недавно любимая сестрица превращается в Skaarj Warrior. Ловкий прыжок в угол комнаты, выстрел в полете с включенным slo-mo, и конопатая девица улетает в соседнюю комнату, оставляя полученные в школе знания на обоях. Коварный инопланетянин повержен, мир спасен. Впереди долгие годы в колонии для малолетних имбецилов, плавно перетекающие в шикарные апартаменты местной тюрьмы. Шокированная родня, всю свою сознательную жизнь прятавшая от неразумного дитяти колюще-режущее, недоумевает, откуда их отрок набрался нечеловеческой меткости метания ножей в прохожих. Попадающийся на глаза ай-би-эм пи-си решает все вопросы. Вот он – *виновник бед*! Четвертуем его, и точка! Вспоминать о том, что ребенок всю жизнь элементарно не развивался интеллектуально, не будем. Осознавать, что родимый не имел достаточно полноценного родительского внимания, терпя до кучи целый вагон ограничений, в расчет брать не станем. Понимать, что скользким темам необходимо предоставлять их разумное объяснение и приемлемую альтернативу, что-то тоже не хочется. Незачем. Лишнее. Blame Canada! Blame Canada!

Ужин – 19:00. Ограбление – 19:30

Вместо того чтобы организовывать наиболее темпераментным личностям способы реализации своего стремления согрешить, мы пытаемся забить это желание, затолкать его, как активированный уголь, туда, где темно и плохо пахнет. Накорми народ красной икрой до отвала, и она опустится по цене до уровня кабачкового пюре с морковкой. Позволь заядлому воришке ежедневно таскать что-нибудь ненужное, сделав вид, что не замечаешь, и он со временем потеряет интерес из-за отсутствия опасности, азарта. Найди потенциальному агрессору путь выплеска скопившейся энергии и весь район будет спать спокойно ближайшее столетие. Благодарные японцы с огромным удовольствием оттачивают технику моваши на чучеле начальника, оставляя свою ненависть за пределами кабинета. Кто знает, сколько людей сохранило свое место работы, оторвавшись всласть на соломенном урук-хае. Но ведь и игры способны снимать напряжение не хуже муляжа руководителя. Более того, они и есть тот самый запретный плод. Пусть восковой и слегка запылившийся, но доступный для того чтобы пощупать. И если раньше это удавалось беспрепятственно, то сегодняшнее общество так и норовит наложить ценз на все, что попадает под определение негатива. Результатом же станет очередное нелепое ограничение, которое придется соблюдать наряду с тысячей подобных. Увы, но установление законодателями правил сосуществования зачастую происходит не самым демократичным путем.

В руках неожиданно оказывается папино ружье, а еще недавно любимая сестрица превращается в Skaarj Warrior. Коварный инопланетянин должен быть повержен!

Несовершенство распределения социальных привилегий и повышенная заорганизованность общества рождают свои плоды с офигенными колючками. В любое время попадались те, кому лень намазывать черную икру на булку и те, кто мясо видит лишь убегающим через дырку в стене. Чрезмерный достаток и вседоступность рождают лень и скуку. Попробовав все открыто доступные радости жизни, юный Рокфеллер зачастую начинает искать новых впечатлений, которые находит среди негласных и вполне официальных лимитов. Одних начинают привлекать чужая попа и грядки каннабиса во дворе, других – десятилетние девочки и общество подозрительных типов. Сгодится все, что плохо. Чем хуже, тем лучше. И можно без хлеба. Далеко не каждому удается сохранить голову, не спиться вконец, поддерживая нервную систему в порядке. Аналогичный стресс постигает и рядовых жителей Плезантвиля, чья финансовая ситуация и плотный график работы не позволяют реализовать и половины желаемого. Накапливающиеся с годами отказы от тех или иных удовольствий и продуктов прогресса незаметно перетекают в комплексы, самобичевания, ту же агрессию. Наиболее тихие экземпляры предпочитают несколько секунд свободного полета без парашюта или прощальный ужин в компании медикаментов (Excuse me while I kill myself). Не причинив вреда никому, эти люди уходят из жизни, устав бороться за существование. Более буйные предпочитают перекладывать свои несчастья на ближайшее окружение. И поздно взывать к остаткам разума, когда играющий в GBA младший брат предстает перед малолетним преступником воплощением вселенского зла (и это в кристально-чистой Канаде!). Оставшимся по ту сторону границы не понять, что, аккуратно привязав маленького сатаноида к стулу и надев на голову пакет, можно раз и навсегда избавить мир от опасности, а себя – от надоедливых звуков.

И снова ослепшие от горя родители начинают искать причины психоза не там, где надо. И ведь вот какой парадокс. Отравившийся подросток вызывает у подавляющего большинства эмоции, описываемые кисленькими «ведь еще совсем молодой» и «зачем же так». В худшем случае в поминальных молитвах проскальзывает порицание. Мало кто при этом пытается докопаться до истоков и понять истинную причину психологического расстройства, доведшего до суицида. В то же время юноша, проделавший в черепной коробке соседа аккуратное отверстие сорок пятого калибра, рассматривается сходу как жертва прогресса. Что это, дань моде? А ведь зачастую связь между прыгнувшим в окно и вспоровшем одинокой бабуле брюхо оказывается прямая. Более того, она никоим образом не соприкасается с играми, музыкой или фильмами. Однако стремление идти по пути наименьшего сопротивления частенько приводит к ложным выводам и неутешительным последствиям. Мамаши, писавшие гневное письмо в двадцать пять удивленных игровых компаний, всего лишь нашли ближайший доступный и совершенно чуждый им возбудитель. Никто из них, скорее всего, ни на секунду не задумался о собственной причастности к событиям.

Бумажные пакетики

Вдогонку беспочвенному иску вспоминаются недавние события в Греции. Закон о запрете увеселительной видеопродукции сгреб в кучу все без исключения игры. Такое решение вынесли лишь потому, что составление четкого определения азартных развлечений оказалось местным папандопулусам не по уму. Разные в принципе случаи оказываются схожи

Blood Rayne: **Когда пить кровь надоедает, можно и пролить пару-тройку литров.**

по сути. В обоих налицо стремление избавится от источника бед путем скоротечной ампутации. Начни человечество решать проблемы подобным образом, и услуги врачей будут сводиться к выбору средства хирургического вмешательства. Простейшую царапину станут лечить ликвидацией поврежденной конечности, а легкое отравление – усечением прожорливого желудка. Зайти таким образом можно очень далеко. Уже сегодня обезумевшие от молитв сикхи обвиняют *Hitman 2* в пропаганде истребления их народа. Помеченное штрих-кодом наплечное яйцо Сорок Седьмого в одной из миссий замечено в гостях служителей некоего культа, чей прообраз был якобы взят с несчастных сикхов. Десять тысяч подписей, залитых горючими слезами довели до того, что продажи игры были сильно урезаны, а разработчики в спешном порядке бросились устранять все упоминания о благородных буддистах. Дикий народ, чесслово. Странно, что со стороны русских в отдел пиара Eidos не было подано ни одной жалобы. И это учитывая двойной геноцид ивановых и петровых в тщательно воспроизведенной разработчиками канализации питерской ст. м. «Автово».

Убийство, насилие, извращения и простое желание посмотреть по ящику снафф – извечная пища для бесчисленных психологических трактатов и стенаний аналитиков. По мнению последних, реклама пива приводит нацию к повсеместному пьянству, а общение с компьютером дольше часа – к слепоте и расшатыванию нервов. Демонстрация процесса глотания правильного напитка приравнивается к преступлению. Всякая цветастая коробка, будь то очередной *«паратрупер»* или русская народная забава *«Хитмань 2: Тихій Убивець»*, гордо таскает за собой соответствующую литеру рейтинга. Находчивые граждане давно научились заворачивать запретное пойло в бумажную тару. Как бы введение жестких ограничений на продажу игр не привело к появлению аналогичных целлюлозных масок, скрывающих нарушителей идиотского закона. На одного психа, кому данное нововведение пойдет на пользу, найдутся тысячи нормальных игроков, которые будут тайком, с фонариком под одеялом удовлетворять свои потребности. Единичные случаи, становящиеся причиной всеобщей уравниловки в последнее время стали слишком часты, постепенно превращаясь в неправильные стереотипы.

Однако иногда происходит обратное. Вбитые с

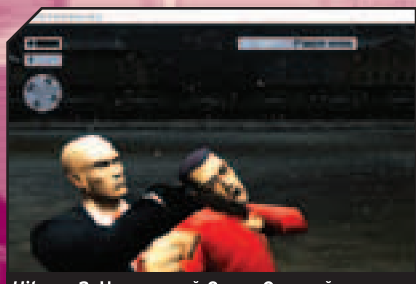
Игры способны снимать напряжение не хуже японского муляжа руководителя.

детства понятия о том, что любое проявление насилия и его демонстрация неприемлемы, сургучом запечатывают любые проходы, сквозь которые смогут просочиться доводы разума. Похожие на кладбищенских зомби граждане мега- и минииполисов синхронно мыслят и действуют, проводя нелепые акции и напоминая при этом сорвавшийся с цепи муравейник. Инакомыслящие отправляются в резервации для еретиков, где им вправляют мозги каленым железом и черствыми пряниками. Совершенствующиеся с годами способы убийства и насилия на корпус опережают методы их предотвращения, укрепляя устоявшиеся соображения на тему. Мало кому приходит в голову, что бить тревогу нужно до того, как грань между виртуальной реальностью и миром, в котором приходится жить, начинает стираться в неокрепшем сознании. Когда милый сердцу отпрыск чрезмерно увлекается леворезьбовым синема про маньяков, а безобидных игр в «войнушку» и легализованного мордобоя на ринге ему уже недостаточно, винить остается только себя. Но зачастую консервативные родители смотрят на мигающий агрегат как на терминатора, и советы по самоанализу кажутся им излишними.

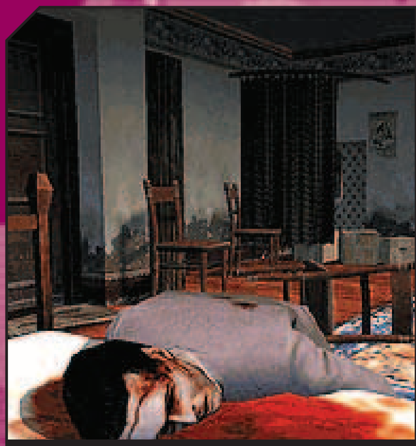
A Bug's life

Разделившись на два враждующих лагеря, противники и защитники КИ регулярно поплевывают в сторону неприятеля очередными доводами в свою

Не напрягая себя чтением, изучением истории и самоанализом, интеллектуально обделенные гегемоны и не думают отличаться от своих антисанитарных прародителей.



Hitman 2: **Несчастный Сорок Седьмой за работой. Петербургский спортсмен неправильно выбрал маршрут.**



Postal 2: **Явный претендент на звание самой кровавой игры. Даже интерфейс соответствующего оформления.**

пользу (исследованиями (псевдо-) ученых, мнениями (лже-) экспертов, новыми фактами). Первых мало, но они непоколебимо стоят на своем, давят на святое и напоминают заезженные граммофонные пластинки с песнями Л. Утесова. Вторых на порядок больше, и они спокойно пытаются доказать абсурдность выпадов в свою сторону. Положительное влияние игр на снятие стрессов хоть и доказано, но частично и не выставляется в качестве панацеи. Не до конца обоснованными остаются и обвинения в отрицательном воздействии на детскую психику. Вероятнее всего история закончится банальнейшей потерей интереса к теме. Никто уже не клеймит тексты песен и фильмы, переключившись на относительно новую программу и наклеив на нее истершийся от частого использования стикер Root of all Evil. Пройдет несколько лет и общественность забудет о своих былых придирках к играм, найдя себе очередного козла отпущения, ибо непосредственного влияния на человеческий организм безобидные виртуальные забавы не оказывают, хоть тресни. С таким же успехом можно напепить ярлыки на все средства массовой информации, давно владеющие умами недоразвитых сограждан.

Не надо долго думать, чтобы вспомнить о гораздо более серьезных катализаторах деградации личности, борьба с которыми пока, увы, безрезультатна. Для каждой из них рано или поздно найдется решение с КОНКРЕТНОЙ альтернативой. Вовсе не обязательно, да и неразумно, в войне с наркотиками опустить руки и раздать желающим по пуду героина – пусть уколятся по самое никуда. Заменой иллюзорному миру, рождаемому псилоцибиновыми конфетками, могут послужить, к примеру, те же виртуальные калейдоскопы, задевающие определенные рецепторы мозга. Возможно, в будущем повсеместное распространение компьютерных аксессуаров, позволяющих полностью окунуться в virtual reality, однажды снизит уровень преступности, дав многим пространство для реализации скрытых желаний. Накормит до отвала и не оставит места стремлению выплеснуть эмоции на ближних. Тогда вряд ли кому придет в голову беспочвенно обвинять КИ в пополнении криминальной статистики. Пока же относительно молодая индустрия будет привлекать к себе пристальное внимание двуногих насекомых. В том числе и навозных мух, без которых не обходится ни одна светская вечеринка.

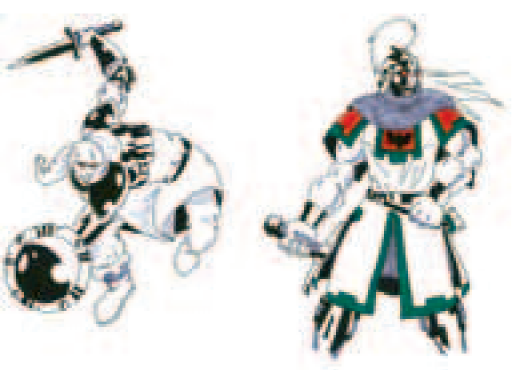
РОЛЕВЫЕ ИГРЫ



Классика сегодня. **Глеб Соколов**

Вместо предисловия

В наше время грех было бы жаловаться на малое количество хороших ролевых игр. Достойные представители жанра появляются с завидной регулярностью, анонсы свежеиспеченных и не менее перспективных проектов тоже не запаздывают. Не говоря уже о том, что сегодня хитроумные разработчики умудряются использовать ролевые элементы даже в таких играх, где ранее на встречу с ними рассчитывать и не приходилось! Так что выбирать есть из чего. Сюжеты, ролевые системы, суперсовременные движки и необычные решения – каждый, наверное, сможет отыскать среди широкого разнообразия нынешних RPG ту, которая придется ему по вкусу. И, тем не менее, параллельно с этим стремительно развивающимся, как и вся игровая индустрия, миром существует еще один. Здесь частенько не хвастаются поддержкой новомодных визуальных эффектов, зато ценят продуманную, часто непростую, но эффективную ролевую систему. Эти игры в большинстве случаев распространяются своими создателями либо как продукты shareware, либо же вообще бесплатно. Их легко узнать среди множества других – окошко «в мир» на четверть экрана, графика, которая может показаться более чем архаичной избалованному красотами *Morrowind* глазу современного игрока. А еще – стойкая «непопсовость» и признание в кругу хардкорных ролевиков по всему миру. Эти игры – живая классика современности, настоящие динозавры, словно бы шагнувшие в наше время из «Золотой Эпохи» RPG конца 80-х – начала 90-х гг. XX века... Кто же они? Давайте познакомимся с ними поближе!



Другие времена – другие нравы

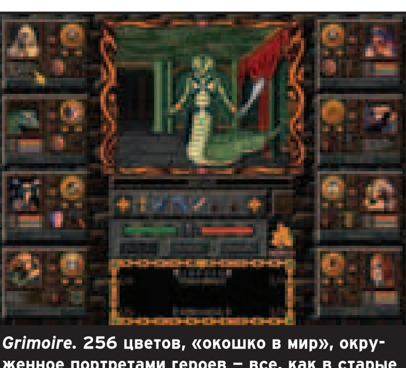
В середине 90-х гг., то бишь, начиная где-то с 1993-1994 года, в ролевом жанре обозначилось явное затишье. Фаворитами игровой индустрии становятся RTS, которые растут и множатся, как грибы после хорошего дождя. Но времена меняются. И спустя несколько лет, когда пресыщенная валом хлынувших на нее однообразных стратегий игровая общественность уже не желала раскупать очередной «хит с лучшими чертами *Warcraft II*», издатели и разработчики снова вспомнили о временно подзабытых RPG. Одно за одним анонсируются продолжения хитов былых лет и совершенно новые проекты. *Might & Magic VI, Baldur's Gate, Fallout*... Но за те несколько лет, пока ролевые игры успели превратиться в диковинку, незаметно изменилась и сама их концепция. Разработчики нового поколения RPG исповедуют лозунг «Ближе к людям», и благодаря этому ролевой жанр со временем становится все более доступным и привлекательным для массового потребителя. Упрощается и уменьшается интерфейс, совершенствуется графика и управление. Ролевые игры успешно скрещиваются с action, а потом и с другими жанрами. Понятное дело, что основная масса игроков восприняла подобные изменения вполне благожелательно, как всегда отфильтровывая поделки-однодневки от по-настоящему хороших и увлекательных игр. Однако же наряду с тем, как прогресс уводил RPG все дальше от классических образцов жанра времен «Золотой Эпохи», находились и те, кто с ностальгической грустью вспоминал былое, в очередной раз проходя любимые *Eye Of The Beholder* или *World Of Xeen*...

Назад в будущее

Как правило, для большинства игроков на том все и заканчивалось. «Золотая Эпоха» заняла свое почетное место в истории CRPG, и на смену ей и хитам прошлого пришло новое время и новые герои. Иногда еще выходили игры, внешне чем-то напоминавшие знаменитых предшественников, но, как правило, то были лишь бледные призраки былого величия, извлеченные своими создателями откуда-то из подвалов с надеждой скорого сбыта на фоне общего подъема жанра. В качестве примера достаточно вспомнить не слишком-то удачный *Lands Of Lore III*...

Конец был близок. Old-style RPG приготовились окончательно кануть в историю. Но тут как раз и произошло то, чего, пожалуй, никто не ожидал. Клив Блэйкмор (Cleve Blakemore), один из отцов-основателей легендарного ролевого сериала *Wizardry*, анонсировал свой новый проект *Grimoire*!

Эти игры – живая классика современности, настоящие динозавры, словно бы шагнувшие в наше время из «Золотой Эпохи» RPG конца 80-х – начала 90-х гг. XX века...



Grimoire. 256 цветов, «окошко в мир», окруженное портретами героев – все, как в старые добрые времена!

Достойный потомок

И не было бы, наверное, в том ничего удивительного, однако игра сразу же сумела привлечь к себе внимание общественности рядом необычных особенностей. Начать стоит хотя бы с того, что Клив решил разрабатывать *Grimoire* в одиночку. Даже для 1996 года, когда началась работа над проектом, это был смелый и неоднозначный поступок. Тем более что речь шла не о какой-нибудь простой аркаде или головоломке, а ни больше ни меньше – одной из самых масштабных и грандиозных ролевых игр своего времени. Во-вторых, *Grimoire* как изнутри, так и снаружи выглядел как самая настоящая RPG времен «Золотой Эпохи». Причем в хорошем смысле!

Игра явно претендовала на то, чтобы заслуженно именоваться «многообещающей». К сожалению, таковой она остается и по сей день (т.е. уже на протяжении восьми лет!), намереваясь, видимо, стать еще и долгостроем-рекордсменом. Но, что самое интересное, интерес к идейному потомку *Wizardry* не собирается утихать! Проект жив-живехонек, и даже обещает наконец-то быть завершенным в этом году. Клив Блэйкмор клянется в ближайшее время приступить к бета-тестированию *Grimoire*. И, быть может, мы все-таки сможем поиграть в его эпическое творение в обозримом будущем.

Так что же представляет из себя *Grimoire*? Нас ждет гигантский игровой мир – леса, города и обязательные подземелья, причем путешествие по данному миру, по обещанию Блэйкмора, займет целых 600 часов геймплея (согласитесь – очень внушительно!). В игре будет представлено 14 рас для наших героев, которым, кроме того, будут доступны 15 классов и целых 50 навыков. *Grimoire* станет настоящим подарком для любителей разнообразной магии. Как никак 144 заклинания, среди которых можно отыскать почти все, что только душе угодно – от банального лечения до вызова монстра-союзника. Но это еще далеко не все. 700 с лишним предметов, более чем 200 монстров и невероятное количество NPC, любого из которых можно взять к себе в партию. А еще, как наши герои, так и монстры будут подвержены 30 различным, не слишком приятным состояниям, что, тем не менее, наверняка станет настоящей «изюминкой» игрового процесса. Любой из персонажей игры может заболеть, испугаться, окаменеть или даже стать оборотнем! Так что не стоит удивляться, почему *Grimoire* уже так долго находится в разработке. Зато Блэйкмору действительно есть, чем гордиться – мало какая из разрабатываемых большими компаниями многобюджетных игр может похвалиться таким разнообразием!

Сюжет *Grimoire* также обещает быть вполне эпохальным – в соответствии с духом всего проекта. Нашей основной целью будет разыскать некий таинственный артефакт, затерявшийся где-то на обширных просторах мира, который называется Гиперборея (Hyperborea). Называется уникальный предмет Clock of Fate, и, как зачастую бывает с подобными вещами, нужен он не только нам. Дело в том, что эти самые Судьбоносные Часы являются одним из основных залогов нормального функционирования всей вселенной Hyperborea, и если они остановятся, то вполне может наступить самый что ни на есть настоящий Апокалипсис глобального масштаба. Собственно говоря, от нас как раз и требуется предотвратить это нежелательное событие. Вся загвоздка состоит в том, что неким Темным Силам остановка Часов весьма на руку, и они были бы не прочь посодействовать этому. Так что нам, помимо поиска и без того готовых остановится Clock of Fate, придется еще и защищать артефакт от нападок Зла, которое затем, как всегда, придется хорошенько проучить, чтобы ему и в будущем неповадно было посягать на основы мироздания!

Графика *Grimoire* не является самым сильным местом проекта, хотя и ругать ее излишне тоже, в общем-то, не за что. Игра будет трехмерной, но скорее в духе *Doom 1-2*, чем современных 3D-монстров. Так что ожидаем встречи со спрайтами, 256-ю цветами палитры и разрешением экрана 800x600. Впрочем, не стоит пугаться, т.к. движок *Grimoire* работает с DirectX и поддерживает кучу вполне современных эффектов, да и благодаря старательной дизайнерской работе Клива Блэйкмора игра смотрится достаточно симпатично. Ну а низкие системные требования и отсутствие тормозов при запуске даже на стареньком Pentium 100 вряд ли кому-нибудь покажутся недостатком!

Остается только дождаться, ведь *Grimoire* того стоит. Жаль только, что из-за специфичности игры мы вряд ли увидим ее среди официально изданных или, тем более, локализованных. Клив намерен распространять *Grimoire* через Интернет как shareware, выложив для свободного скачивания версию игры с ограничениями, снять которые можно выслав автору 30 с небольшим долларов. Не слишком удобно, особенно для отечественного игрока, но, увы, тут видимо ничего не поделаешь...

Не стоит удивляться, почему Grimoire уже так долго находится в разработке. Зато Блэйкмору действительно есть, чем гордиться – мало какая из разрабатываемых большими компаниями многобюджетных игр может похвалиться таким разнообразием!

Виски для дьявола

Долгое время *Grimoire* от Клива Блэйкмора оставался единственным серьезно себя зарекомендовавшим современным проектом в стане Old-style RPG. Но та-



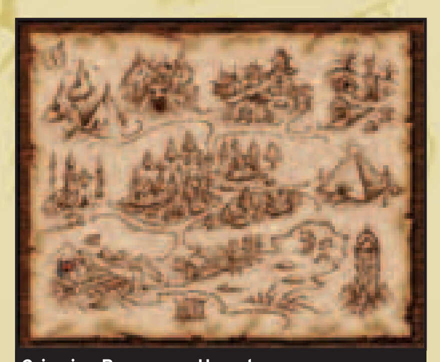
***Grimoire*. Магическая система должна прийтись по вкусу даже самым искушенным ценителям.**



***Grimoire*. Благодаря поддержке ряда современных эффектов, полупрозрачные духи смотрятся весьма внушительно!**



***Grimoire*. Игра порадует нас яркими цветами и красочным дизайном!**



***Grimoire*. Вселенная Hyperborea воистину огромна, и без хороших карт тут никак не разобраться.**

ГДЕ ИСКАТЬ?

В отличие от многих игр, названиями которых так и пестрят самые разные интернет-ресурсы, найти информацию по таким проектам, как *Grimoire, Devil Whiskey* или *World of Xeen II*, можно не везде и не всегда. Официальный сайт творения Клива Блэйкмора сейчас находится по адресу http://www.grimoire.com.au – здесь всегда можно найти самые свежие новости от автора игры, для чего еще можно порекомендовать форум, где Клив регулярно отвечает на вопросы посетителей (http://www.voy.com/107082/). Большое количество информации о ролевом проекте *Devil Whiskey* нетрудно разыскать на http://www.devil-whiskey.com. А что же касается *World of Xeen II*, то официальный сайт этой игры расположился по адресу http://wox2.crpg.ru/, ну а дополнительную информацию стоит поискать на форумах http://www.gameforums.ru/postlist.php?Cat=&Board=wox2 (новый) и http://www.gameforums.ru/old/wox2/ (старый). Следует отметить, что периодически появляются новости, посвященные тем же *Devil Whiskey* или *Grimoire* и на таком известном и крупном русскоязычном портале, посвященном компьютерным ролевым играм, как CRPG.ru (http://www.crpg.ru).



Grimoire. Ни одна классическая RPG не обходилась без многочисленных подземелий. Данная игра — не исключение.

кая ситуация сохранялась лишь до тех пор, пока молодая и доселе неизвестная команда разработчиков под названием Shifting Suns Studios не решила заняться разработкой продолжения известной классической ролевой игры *Bard's Tale* под названием *Bard's Legacy: The Dark Ressurection*. Сие знаменательное событие произошло в январе 2000 года, и тогда проект выглядел самым обыкновенным фанатским начинанием. Однако чуть позже выяснилось, что тут далеко не все так просто, а сами Shifting Suns Studios оказались ребятами упрямыми и готовыми во что бы то ни стало довести начатую работу до победного конца. Из-за проблем с использованием торговой марки *Bard's Tale* чуть больше года спустя проект меняет название на *Devil Whiskey*. Тем не менее, концепция игры осталась прежней и, надо сказать, она заслуживает внимания!

Как несложно догадаться из названия игры, в ее сюжете немалое внимание отводится не чему иному, как... виски! Наша история начинается с того, что в городе Rennibister вдруг не с того, ни с сего начинает процветать пьянство, да не просто в виде банального злоупотребления спиртным, а настоящее безумие. Местные жители, отведав напиток под названием Latruin's Veil, впадали в состояние отсутствия всякого присутствия и по несколько дней могли бродить, словно лунатики, погрузившись в пьяную эйфорию и грезы. Уже само по себе это было тревожным знаком. Но когда выяснилось, что на фоне загадочного алкоголизма в городе стали появляться какие-то странные чужаки и даже пропала одна весьма важная особа, стало ясно, что в Rennibister все еще хуже, чем кажется. Ну а что именно там происходит – это как раз и предстоит нам выяснить. Неограниченные полномочия, тайный приказ и обещание поддержки местных торговцев оружием при выполнении миссии – остается только раскрыть загадку дьявольского виски!

В *Devil Whiskey* нам будет предоставлена возможность встретиться с представителями 9 рас, среди



Devil Whiskey. Здесь вы не встретите двух героев с одинаковыми физиономиями.



Devil Whiskey. Славный город Rennibister, охваченный эпидемией загадочного алкоголизма...

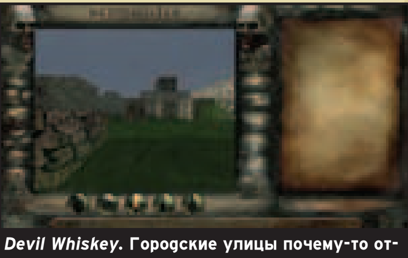


Devil Whiskey. Если в наличии имеются свободные денежные средства, то их можно потратить на обучение ваших персонажей.

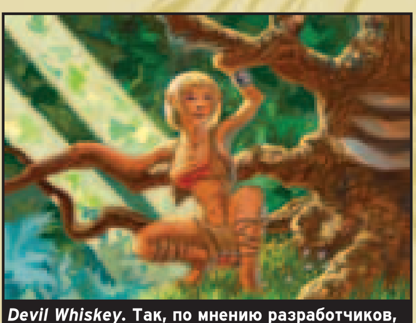
которых встречаются как всем знакомые гномы и эльфы, так и более экзотические народности вроде Anthros или Faeshagh, а также хапфлинги, человекокрысы и тому подобные существа. Имеется 11 классов для персонажей под управлением игрока, так что выбирать есть из чего.

В отличие от творения Клива Блэйкмора, *Devil Whiskey* может похвастаться весьма неплохим полностью трехмерным движком и графикой уровня *Might & Magic IX*. По крайней мере, на скриншотах игра смотрится недурно, видно, что и программисты, и художники из Shifting Suns Studios времени даром не теряли...

Как и в случае с *Grimoire*, придется отметить, что на данный момент у *Devil Whiskey* нет издателя, и,



Devil Whiskey. Городские улицы почему-то отдаленно напоминают руины...



Devil Whiskey. Так, по мнению разработчиков, выглядят женщины-гномы!

скорее всего, игра тоже будет распространяться через Интернет. А жаль, ведь разгадывание тайны дьявольского виски обещает оказаться весьма увлекательным...

Мечом и магией

Ролевой сериал *Might & Magic* по праву считается одним из самых известных и уважаемых во всем игровом мире. Действительно, мало еще какая вселенная может похвастаться пятнадцатью годами истории, притом постоянно оставаясь на плаву! Правда, последняя, девятая, серия игры, вышедшая весной прошлого года, многими игроками была встречена, что называется, «в штыки». От *Might & Magic IX* ждали настоящего прорыва, а получили всего лишь еще одно добротно сколоченное, но уж больно традиционное приключение в мире, где все решают меч и магия. Революции не вышло, и, призадумавшись, разработчики решили пока не торопиться с анонсом очередной серии своей знаменитой игры...

Но было бы ошибкой думать, что уже сегодня не ведется разработка нового проекта на просторах именитой вселенной. Правда, речь идет не о *Might & Magic X* от New World Computing (если такой проект и существует, то его создатели предпочитают помалкивать). Зато уже довольно долгое время группой энтузиастов ведется разработка неофициального продолжения сериала под названием *World of Xeen II: Наследие Древних*. Кстати, русское название игры – это не перевод. На самом деле, проект *WoX II*, в отличие от тех же *Grimoire* и *Devil Whiskey*, разрабатывается командой наших соотечественников! И, должен признать, весьма успешно разрабатывается, причем безо всяких скидок.

Как известно, название *World of Xeen* в свое время получила игра, представлявшая собой объединенные одной сюжетной линией четвертую и пятую части *Might & Magic*. Такая возможность была предоставлена игрокам самими разработчиками из New World Computing. Многие до сих пор считают *WoX* наиболее удачным ролевым проектом во вселенной *M&M*.

После выхода восьмой части игры (а было это, напомню, весной 2000 года) среди группы фанатов возникло желание провести интересный эксперимент. А именно попытаться объединить шестую, седьмую и восьмую серии *Might & Magic* в одну целую игру. На это свершение их вдохновлял пример знаменитого *World of Xeen*, и, соответственно, проект получил название *World of Xeen II*. Однако в результате позже было принято решение создать совершенно новую игру во вселенной *Might & Magic*, сохранив за ней уже полюбившееся многим название.

Сюжетно *WoX II* представляет собой продолжение *Might & Magic VIII: Day of the Destroyer*. Как известно, уничтожение Разрушителя и бойня на острове Регна, сильно ослабившая силы пиратов, дали повод надеяться, что на планете под названием *Xeen II* наконец-то установится хотя бы временный и относительный мир и порядок. Но, к сожалению, события развивались совершенно иначе. Другими словами, на самом деле беспорядка и войн только прибавилось. Существовавшие на Антагариче старые государства были сильно ослаблены прокатившимися по материку в последнее время войнами и бедствиями, которые, однако, не коснулись долины Хармондейл, и заправлявшие там порды начали всерьез подумывать о том, чтобы прибрать к своим рукам весь материк или хотя бы серьезно расши-


World of Xeen II. **Какой же *Might & Magic* без лабиринтов!**


World of Xeen II. **Одна из интересных особенностей движка *WoX 2* – стрелы, застревающие в объектах окружающей обстановки.**

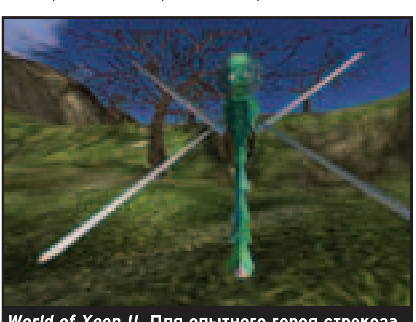

World of Xeen II. **Хорошо знакомый по многим играм во вселенной *M&M* пейзаж с маленькой деревушкой.**

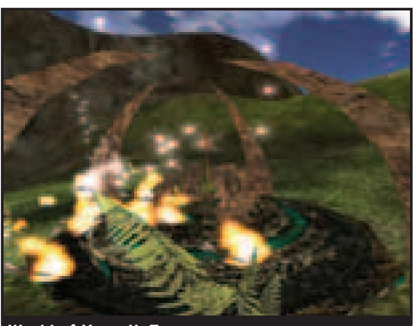
рить владения. С Энрота сообщали о том, что давным-давно усмиренные варвары вдруг объединились, создали коалицию и вроде как даже угрожают короне Айронфистов. Не лучше обстояли дела и на Джадаме. Помимо того, что тихо-мирно сидевшие в болотах лизардмены вдруг решили отвоевать исконные земли своего народа – Шепчущий Пес, так еще и сумасшедшая ведьма, изгнанная из гильдии некромантов теневого шпиля и основавшая собственную лабораторию, начала наводнять окрестности всевозможной нечистью до костяных драконов включительно. Да и регнанские пираты, потеряв свою знаменитую царь-пушку, были в ярости и объявили вендетту всему миру, а прежде всего – торговой республике Эльвара и Энроту. Настроение главы гильдии торговцев Эльвара стало совсем сумрачным, когда к нему нежданно-негаданно заявились четыре посланца стихийных лордов и в категорической форме потребовали вернуть сердца стихий, из которых был сложен ключ к плоскости плоскостей. Однако же ключ был у того никому неизвестного главаря отряда, который спас мир от Разрушителя (как вы догадываетесь, это был не кто иной, как наш главный герой в *M&M VIII*), но его поиски наткнулись на непреодолимое препятствие. Никто не мог точно описать внешность вожака отряда, путались даже те, кто в разное время сражался вместе с ним. И уж, само собой, никто не знал, кем был главарь той банды, и откуда он взялся. Невнятные оправдания главы торговой гильдии привели послов стихийных лордов в бешенство, и тогда они заявили о том, что сердца должны быть найдены в самое кратчайшее время, а лучше всего немедленно, так как от состояния стихийных плоскостей зависит стабильность плоскости плоскостей. Без элементальных сердец стихийные лорды не могут поддерживать порядок в своих плоскостях сколько-нибудь долгое время, а это может привести к тому, что хаос вторгнется в мир, магией станет пользоваться невозможно, и на головы несчастных жителей планеты обрушатся ужасные бедствия. Как видно, ситуация складывалась самым угрожающим образом, и без принятия срочных мер могла бы и вовсе привести к самым неприятным последствиям. Что же тут остается делать? Судьба мира снова в наших руках!

Как видно из того, что рассказывают о сюжете разработчики игры, – перед нами самое, что ни на есть настоящее КЛАССИЧЕСКОЕ приключение во вселенной *Might & Magic!* А ведь, кроме того, в *World of Xeen II* нас ожидает большое количество рас и классов персонажей, богатый выбор оружия на любой вкус и огромный, хорошо знакомый мир. Одни имена и названия – Айронфист, Эльвар, Энрот – ласкают слух любого, кто мечом и магией вершил историю мира, рожденного фантазией Джона ван Канегема...

В проекте *World of Xeen II* разработчики используют свой собственный движок, который сейчас еще находится в состоянии усовершенствования и доработки. Однако, даже судя по скриншотам последней демо-версии *WoX II*, технологический потенциал проекта достаточно высок. Пожалуй, из всех игр, которые были рассмотрены в рамках данного материала, *«Наследие Древних»* смотрится наиболее прогрессивно. Будем надеяться, что не подведет игра и в плане геймплея.

В отличие от *Grimoire* и *Devil Whiskey*, пока что не совсем ясно, как будет распространяться *WoX II* – неофициальное продолжение именитого сериала *Might & Magic*. Скорее всего, тут многое еще зависит от реакции NWC и 3DO, но строить предположения о дальнейшем развитии событий, наверное, еще рановато. *World of Xeen II* постепенно перебирается от стадии технологической демки к вполне играбельной рабочей версии. И, скорее всего, время покажет, каким будет будущее этого примечательного проекта.


World of Xeen II. **Для опытного героя стрекоза не представляет никакой опасности, а вот новичку может доставить немало хлопот...**


World of Xeen II. **Горящие стрелы и спецэффекты выглядят очень впечатляюще!**

Вместо заключения

Вот какие они – классические ролевые игры дня сегодняшнего. Такие разные, и такие похожие. Пожалуй, у них всех есть одно объединяющее начало – это стремление разработчиков *Grimoire, Devil Whiskey* или *World of Xeen II* создать не просто очередную проходную «ролевую» игру, о которой забудут спустя месяц после выхода, но затронуть своим детищем те струнки души преданных ролевиков (да и, надеюсь, не только их, но и вообще всех любящих умные, увлекательные, настоящие игры геймеров), что потом заставляют навсегда полюбить созданный кем-то фантастический, но такой близкий и реальный мир!

СТРАСТИ ВОКРУГ ULTIMA


Ultima I – A Legend is reborn. **Проект Peroxide выглядел очень достойно – как внешне, так и в плане геймплея.**

Живая легенда ролевого жанра, вселенная *Ultima*, издавна была обожаема многочисленными фанатами. А потому совсем не удивительно, что в мире существует великое множество проектов разработки самых разных римейков и продолжений игр этого знаменитого сериала. Конечно, не все они заслуживают внимания, но попадаются и любопытные экземпляры. Долгое время большие надежды подавал проект от шведской студии Peroxide под названием *Ultima I – A Legend is Reborn*. Отличный движок, классические сюжет, ролевая система и геймплей, а также консультации разработчиков со стороны самого Ричарда Гэрриота (aka Лорд Бритиш) давали шанс на появление весьма неординарной игры. Однако планам разработчиков и нашим надеждам, увы, сбыться было не суждено. На проект обратили внимание и владельцы торговой марки *Ultima* – всем известная компания Electronic Arts, в результате чего работы на *UI* были сначала приостановлены, а затем Peroxide решили заняться собственным проектом с рабочим названием *ERA*. Но это уже совсем другая история...



ИЛЛЮСТРАЦИЯ АЛЕКСАНДРА ХРОМОВА

Максим Петренчук
и Malleus the Magician

WARCRAFT

ПРЕДЫСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ

Давно закончилось то время, когда интересность игровой миссии измерялась количеством компьютерных противников, против которых приходилось сражаться. Современному геймеру уже мало обычного соревнования в виде постройки базы и последующей битвы толпы войск. Экшен ныне не в моде, а мыльные оперы торжествуют. Теперь потребитель счастлив, если он полностью погружен во вселенную игры и не может от нее оторваться, чувствуя себя частичкой этого мира.

Warcraft III не стал исключением из данного правила. Вот вам краткий экскурс в историю: по словам Билла Ропера, одного из начальников Blizzard, а в те времена – простого редактора звуковых эффектов, сюжет первой части *Warcraft* писался за полчаса в кабинке звукорежиссера! Тогда Blizzard была еще маленькой безвестной конторой, которой надо было создать хорошую игру на продажу. Никто ведь и не знал, что в скором времени *Warcraft* станет хитом, а Blizzard – знаменитой! «Мы просто сделали банальную сказочку о том, как добрые люди сражаются с силами зла в лице Орков», – говорит Ропер. Сюжет игры был совершенно обыденным, в нем не было никакой особой глубины, и, разумеется, он не мог претендовать на статус полноценной игровой вселенной.

Чуть позже, в Warcraft II, мир был расширен. Оказалось, что Азерот, где происходили действия первой части, являлся лишь одним из материков. География мира *Warcraft* существенно расширилась. Мы узнали о королевствах людей, расположенных на материке Лордерона, – обломках некогда великого царства Аратора. Среди новых знакомых оказались гномы и эльфы – не менее древние расы, чем люди, вступившие в общий Альянс для отражения оркского вторжения. Кстати, Орки уже выступали как часть великой Орды – союза Орков, Гоблинов, Троллей и Огров.

Адд-он *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* открыл нам интересные подробности о кланах Драенора, родного мира Орков. Оказывается, Орки разбиты на множество кланов. Мы видим междоусобные войны внутри Орды, в итоге которых к власти приходят новые лидеры. Наконец, все это заканчивается грандиозным катаклизмом – уничтожением Драенора.

После потрясающего успеха *Starcraft* – игры, обладавшей по-настоящему сложной предысторией, – сценаристы Blizzard решили вновь расширить вселенную *Warcraft*. Во-первых, вышло несколько книг, более детально освещающих историю отдельных периодов – *Day of Dragon, Lord of the Clans* и *The Last Guardian*. Их краткое содержание будет пересказано в соответствующих главах данной статьи.

Во-вторых, в *Warcraft III* появились две новые расы, одной из которых стали демоны. Необходимо было логично ввести их в этот хорошо всем знакомый мир. Для новых рас была написана собственная история. В своем финальном варианте игровой мир является причудливой смесью рыцарских подвигов и коварных предательств, кровопролитных войн и... сложных философских проблем. В некотором смысле его можно сравнить со вторым Средиземьем.

Завершая вступление, необходимо сказать пару слов и об источниках, на основе которых был подготовлен данный материал. В основном использовались материалы из игр: брифинги к миссиям, ролики и мануалы. Кроме того, были изучены перечисленные выше книги, а также пресс-релизы и тому подобные источники. Если вас интересуют какие-либо конкретные вопросы по предыстории и вселенной *Warcraft*, не освещенные в статье, то милости просим – пишите в российскую редакцию *CGW*, и мы с удовольствием вернемся к этой теме.

Садитесь удобнее. Пришло время вспомнить забытые предания...

ЛЕТОИСЧИСЛЕНИЕ

В мире *Warcraft* принята своя система летоисчисления. Вместо «новой эры» и «до новой эры» люди Азерота говорят «до открытия Портала» и «после открытия Портала». Шкала времени сменяется после открытия Темного Портала, через который в Азерот проникли Орки. Считается, что с этого момента история вселенной изменилась навсегда.

ГЛАВА ПЕРВАЯ. ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ

Титаны – строители миров

Мудрейшие ученые мужи Азерота уже долгое время ломают голову над тем, как появилась Вселенная. Некоторые считают, что виной всему огромный взрыв магических энергий, послуживший толчком к созданию множества миров и галактик, где постепенно зародилась жизнь. Другие ее же настойчиво доказывают обратное – Вселенная была создана неким могущественным существом, возможно, чародеем из другого измерения.

Такие споры могут продолжаться до бесконечности, поэтому лучше сразу перейти к конкретным фактам. Мы знаем лишь о том, что в древние времена Вселенной правили Титаны – создания полубожественного происхождения. Закованные в доспехи, отлитые из таинственного золотистого металла, сверкая подобно пламени, Титаны проводили грандиозную работу, создавая из Хаоса упорядоченную материю. Они окультуривали миры, заселяя их разумными расами, кои должны были жить в мире и гармонии. Пантеон Титанов, где заседали старейшие из них, был призван решать актуальные вопросы, связанные с устройством миров.

Естественно, Вселенная не может быть однополярной, поэтому Титанам противостояли темные существа Преисподней (Twisting Neither). Демоны и создания ада ненавидели все живое. И если тьме удавалось вырваться из своего измерения, ее кровожадные миньоны набрасывались на миры, созданные Титанами. Они жестоко вырезали любых существ на пути, высасывая всю их живительную энергию. После этого миры, как правило, уничтожались.

Титаны быстро осознали угрозу демонического вторжения. Борьбу со злом возглавил их лучший воин – гигант Саргрис (Sargreas). Он был наделен таким огромным могуществом, что без труда мог одолеть целую армию. Видя в Саргрисе опору, Пантеон предоставил ему широкие полномочия. Саргрис не давал покоя демонам, постоянно оттесняя их все дальше и дальше в глубины космоса. Зло представляли разные по своей природе существа, объединяемые лишь одним признаком – все они были приверженцами Хаоса и ненавидели титанов и их творения. Их сила также была различной, и вскоре Саргрису пришлось столкнуться с весьма могущественными созданиями тьмы.

Падение Саргриса

Одна демонических рас называлась Эредар (Eredar). Это были могущественные колдуны, практикующие темную магию. В миры Титанов они проникали при помощи потайных лазеек. Будучи незаметными для жителей этих миров, колдуны Эредар исподволь разлагали их изнутри. Постепенно все смертные и бессмертные обитатели осквернялись демонической порчей, а миры тонули в насилии и хаосе.

Безграничная мощь Саргриса помогла ему справиться с Эредар. Он заточил демонов в магической тюрьме на самом краю Преисподней. Казалось, что проблема была решена малой кровью, однако, к несчастью, порча коснулась и самого Титана. Саргриса стали обуревать сомнения, страхи и грустные мысли относительно собственной миссии. И лишь работа по охране миров от демонов помогала ему немного отвлечься. Грусть жила в его сердце, и, возможно, он поборол бы ее, если б не новая миссия.

Чуть позже Саргрис столкнулся с еще одной очень мощной демонической расой – Натрезим (Natrezim). Эти создания действовали по принципу Эредар, однако были еще коварнее. Саргрис изгнал и их. Однако теперь он уже не мог сопротивляться темной силе. Она поглотила Титана окончательно и бесповоротно. Выражаясь по-простому, он сошел с ума. Теперь Саргриса не только не интересовала собственная миссия, он усомнился и в самих Титанах. Попытки оправдаться с их стороны он счел за ложь и в итоге окончательно убедил себя в том, что Титаны и есть виновники всех его бед.

Вскоре безумие Саргриса вытеснило всю доброту и великодушие из его сердца. Бушующий Титан, некогда защитник и опора вселенной, теперь был поглощен хаосом. В ярости он разрушил тюрьмы, где были заключены Натрезим и Эредар. Хитрые твари, чуя силу на стороне Саргриса, быстро присягнули на верность новому повелителю. В этот день умер величайший из Титанов и родился новый Властитель Демонов.

Сойдя с пути добра, Титан потерял свой прежний облик. Блестящие доспехи расплавились от невыносимого жара, что клокотал у него внутри. Борода, волосы и глаза Саргриса пылали адским огнем, а его кожа потрескалась из-за клокочущей злобы.

Сотворение Пылающего Легиона

Горя желанием отомстить Титанам, Саргрис разрушил и прочие тюрьмы демонов. Вся эта разномастная орда, движимая жестокостью и жаждой убивать, была объединена им в мощную армию, которую он назвал Пылающим Легионом (Burning Legion). Из числа демонов Эредар Саргрис выбрал себе помощников. Один из них, Кил-Джеден Обманщик (Kil'Jaeden), стал главным советником Саргриса. Его задачей был поиск во вселенной тех рас, которые могли бы стать союзниками демонов в исполнении их темных планов. Хитрый и беспринципный Кил-Джеден со рвением взялся за новую работу.

Во главе демонической армии Саргрис поставил Архимонда Разрушителя (Archimonde). Это был могущественный демон, по силе он уступал лишь самому Саргрису. Архимонд должен был уничтожать тех, кто осмелится встать против Пылающего Легиона.

Расу Натрезим или Повелителей Ужаса (Dread Lords) Саргрис также наделил огромным могуществом. Правой рукой Властителя Демонов, его элитной гвардией, должны были стать вампирические твари. Порабощая примитивные расы, Повелители Ужаса пополняли ряды Пылающего Легиона на радость Саргрису. Лидером Натрезима был вампир Тиконгрус (Tichondrus), ярый приверженец сил зла.

Костяк сил Пылающего Легиона составляли так называемые Повелители Ада во главе с Маннорохом (Mannoroth). Эти яростные воины были достаточно сильны, чтобы подвить любое сопротивление.

Поняв, что Армия Демонов готова выполнить любой его приказ, Саргрис дал ей сигнал к наступлению. Теперь эта огромнейшая сила двинулась вперед, уничтожая все живое на своем пути. Демоны ворвались в прекраснейшие миры Титанов. Разграбляя их, они высасывали всю магическую энергию, оставляя за собой лишь безжизненную пустыню... Никто толком и не знает, сколько миров было разгромлено Пылающим Легионом.

ГЛАВА ВТОРАЯ. АЗЕРОТ НОЧНЫХ ЭЛЬФОВ

Последнее творение Титанов

Долгое время Титаны не догадывались о планах Саргриса. Скорбя о потерянном друге, они все же продвигались дальше и дальше, окультуривая новые миры. Не то что бы их не волновала судьба Саргриса, просто они не собирались останавливаться на достигнутом.

И однажды Титаны наткнулись на некий мир, не известный им раньше. Он был весьма далек от гармонии и вообще очень необычен. Титаны пробирались сквозь таинственные заросли и руины, пока наконец не встретились с духами тьмы, исконными обитателями этого места. Странные бестелесные сущности поклонялись таинственным силам зла, которых они называли Старыми Богами.

Ненавидя Титанов, ибо те были добрыми существами, духи объявили им священную войну. Понятно, что Пантеон не мог мириться с подобными действиями противника, а поэтому послал против них множество Титанов. Несмотря на абсолютное численное превосходство, духи были слишком слабы, а поэтому Титаны вскоре смогли захватить святилища Старых Богов. Заточив все пять сущностей глубоко под землю, они лишили темных духов их мистической силы. Видя перед собой полный девственной чистоты мир, Титаны решили создать на его месте царство гармонии и счастья – лучшее место из всех над которыми они когда-либо работали. Новый мир Титаны нарекли Азеротом.

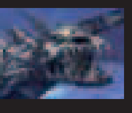
Очень и очень долго Титаны обустраивали мир Азерота, пока, наконец, на нем не остался лишь один континент. Требовалось осушить моря и океаны – и Титаны вылепили для этой работы послушных своей воле гигантов. Надо было рыть туннели и разрушать горы – и вот из волшебного камня была создана це-

КРАСНЫЕ ДРАКОНЫ



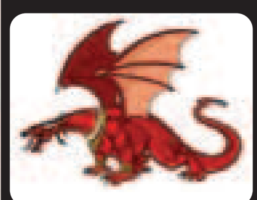
В *Warcraft III* можно встретить целое семейство драконов. Этот, красный, является потомком Алекстраши.

МАЛИГОС



Малигос – могущественный дракон, что жил на севере Калимдора. Ученые говорят, что от него пошла вся популяция Ледяных Драконов. Последних сейчас встретить очень сложно – во время Войны Драконов большинство их было уничтожено.

АЛЕКСТРАША



Алекстраша – могущественная королева драконов. Титаны наделили ее поистине божественной силой, чтобы та охраняла границы нового мира. Во время вторжения Пылающего Легиона королева Алекстраша призвала своих драконов на борьбу с демонами.

пая раса гномов. В центре континента было помещено магическое озеро, названное Колодцем Вечности, которое, по замыслу Титанов, должно было служить источником силы и бессмертия обитателей Азерота. Вокруг него произрастали чудесные деревья, пели дивные птицы, жили сказочные животные.... Видя все это великолепие, Титаны нарекли континент Калимдором, что на их языке означало «Страна звездного света».

Но, как ни печально, Титаны вынуждены были покинуть созданный ими рай. Великая миссия должна была быть продолжена - работы оставалось еще очень и очень много. Но прежде чем уйти, Титаны поставили для охраны Азерота мощных драконов, наиболее могущественных обитателей этого мира. Их было пятеро - Алекстраша, Дающая Жизнь; Малигос, Ткущий Заклятия; Изера, Сновидица; Нозодормо, Не Знающая Времени; Нелтарион, Страж Земли. Титаны наделили их частью своего могущества, и довольные тем, что теперь их творение находится в надежных руках, покинули Азерот в неизвестном направлении. Никто о них больше никогда не слышал.

В качестве резиденции драконы выбрали себе Хиджальские горы - место тихое и безопасное. Здесь, вдали от суеты Калимдора, пять великих драконов дали жизнь своему потомству. С годами драконий род существенно расширился. Драконы стали оплотом свободы и процветания Азерота.

Появление Ночных Эльфов

Магическая сила Колодца Вечности распространялась все дальше и дальше по Калимдору. И вот однажды к Колодцу прибыло небольшое племя полудиких кочевников. Увидев чудесное место, их вождь приказал построить здесь лагерь. Пищи кочевникам хватало - местные леса были богаты дичью и фруктами. Поэтому вскоре пришельцы решили и вовсе не покидать свой новый дом. Постепенно лагерь разрастался, и вскоре уже появилась настоящая деревня.

КЕНАРИУС



Вот он, великий Кенариус. Да... такого коня в стойло не заведешь...

Изменения происходили не только в быте кочевников, что начали вести оседлый образ жизни; что-то новое появилось и в их менталитете. Безымянный народ стал звать себя калдореями, «детьми звезд», а другие обитатели Калимдора называли их Ночными Эльфами. Постепенно развивался культ великой богини Элуны, которая, по преданию Эльфов, была повелительницей ночи, а днем спала в глубинах Колодца Вечности. Они разработали целые культы и обряды, связанные так или иначе с Колодцем. Первые эльфийские жрецы проводили свои богослужения в священных рощах и в примитивных святилищах, но вскоре калдореи научились строить красивые храмы.

Вскоре цивилизация Ночных Эльфов начала распространяться на весь континент. Величественные города, прямые дороги, прекрасные архитектурные сооружения - вот лишь некоторые примеры эльфийской культуры. Подобно тому, как Титаны создали на голом месте первозданный рай, Эльфы принесли в этот рай цивилизацию и духовность. В какой-то момент они встретились и с великими Драконами. Видя то, что эти существа слишком сильны, Эльфы решили оставить их в покое, не выпытывая никаких секретов. Сами драконы относились к новым соседям вполне доброжелательно, хотя и не совсем одобряли их повседневную суету. Но пока Эльфы делали для Калимдора добро, Драконы были всецело на их стороне.

Встретили Эльфы и других существ, например, полубога лесов Кенариуса. Видя огромный энтузиазм своих новых знакомых, Кенариус охотно помогал им. Он учил Эльфов жить в гармонии с природой. Теперь калдореи черпали свою силу от лесов и полей. Цивилизация Ночных Эльфов двигалась к наивысшей точке своего расцвета.

Правление Аширы

Шли годы и тысячелетия. Жизнь среди густых лесов и плодородных равнин была столь безмятежной и спокойной, что Эльфы совершенно забыли свое кочевое прошлое. Прекрасная королева Эльфов Ашира (Asheara) решила построить себе огромный дворец на берегу Колодца Вечности. Талантливые архитекторы разработали план, из мрамора были возведены стены, затем художники и скульпторы украсили сооружение великолепными фресками и статуями. Когда дворец был готов, королева выбрала себе некоторое количество слуг, которых она назвала кел-дореями или высокорожденными. И хотя большинство Эльфов любило Аширу, простые келдореи отнеслись к новой знати весьма негативно.

Уже давно Аширу мучил вопрос относительно природы Колодца. И теперь, наконец, она могла полностью посвятить себя его изучению. Ученые, в основном из кел-дореев, пытались разгадать тайны Колодца. Со временем они научились понимать силы, движущие его глубинными энергиями, выводить их наружу и использовать для целенаправленного разрушения. То, с чем они столкнулись, было примитивной магией. И хотя большинство ученых заявляло, что магия - вещь крайне опасная, Ашира не слушала их, продолжая свои эксперименты. Охваченная жаждой всемогущества, она приказала своим слугам во что бы то ни стало овладеть всеми магическими секретами Колодца. Теперь обязательным признаком кел-дорея было умение колдовать. Своими опрометчивыми поступками, сами того не зная, Ашира и ее слуги приближали великие бедствия...

ОХОТНИКИ



Во время войны с демонами среди Ночных Эльфов появились Охотники. Эти легендарные герои считали, что с врагом надо бороться его же методами. Переступив опасную черту, они долгое время учились контролировать темную силу. Завязывая глаза, Охотники развили особое спектральное зрение, позволяющее им чувствовать демонов, даже не видя их. И хотя другие Эльфы относятся к Охотникам с опасением, они высоко ценят их как союзников.

Начало падения Эльфов

Опьяненная достигнутыми успехами, Ашира не знала, как удовлетворить собственное самолюбие. Преданные кел-дореи высекали ее статуи и рисовали картины, чтобы «навсегда увековечить красоту королевы». Про нее слагали целые песни, где пелось «о прекрасной и могущественной королеве великой цивилизации Эльфов, которая должна стоять вечно».

Облик самой королевы начал меняться. Из прекрасной и мудрой правительницы она стала превращаться в мрачного и деспотичного тирана. Ее подданные кел-дореи стали для обычных Эльфов настоящими врагами - настолько нестерпимыми казались их высокомерные и циничные жесты. Странно, неужели на них так повлияла магия?

Культ Элуны потерял свое прежнее значение. Кел-дореи нахально назвали ее богиней лишь для «обычных» эльфов, с которыми они, высокорожденные, не желают иметь ничего общего. Повсюду начались преследования жрецов Элуны, а многие из ее храмов были переоборудованы под магические лаборатории. Ашира не только не слушала ропот калдореев, но еще и усилила религиозную смуту.

Однажды молодой и дерзкий калдорей, Фарион Свирепый (Furion Stromrage), выдвинул интересное предположение. Исследуя Колодец, он почувствовал некую злую силу. Именно она, по его мнению, и влияла на королеву и ее подданных. Свои доводы он изложил на страницах объемистого трактата, но королева даже не стала читать его, пригрозив Фариону заточением. Раздосадованный маг вовсе не хотел провести жизнь в сырой тюрьме вместе с крысами, а потому не стал ссориться с Аширой, хотя и чувствовал, что скоро спокойная жизнь закончится. Но даже он не мог представить всех масштабов грядущего бедствия.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ. ПЕРВОЕ ВТОРЖЕНИЕ ПЫЛАЮЩЕГО ЛЕГИОНА

Опасения Фариона были вполне обоснованными, ибо за миром Азерота давно уже следил повелитель демонов Саргрис. Почувствовал магическую энергию, демоны вновь пробудились. Увидев Азерот, падший титан был потрясен красотой и спокойствием жизни его обитателей. Мечта о чистом и гармоничном мире настолько захватила его, что он не мог думать ни о чем ином, кроме Калимдора. Внемля советам своих помощников, Саргрис решил действовать осторожно и коварно.

Для начала он собрал огромную армию демонов – под его знаменами встал весь Пылающий Легион. Саргрис призвал могущественных магов Эредара, коварных вампиров Натрезима, свою элитную гвардию Привратников Ада, а также несметные полчища младших демонов и всевозможных исчадий, заполнявших Пустошь. Его лучшие командиры, Архимонд и Маннорох готовили громадные армии к походу, уже предвкушая вкус теплой эльфийской крови.

В это же время Тикондрус и Кил-Джеден искали пути проникновения в мир Азерота. Впрочем, их поиски не были слишком долгими – магия Аширы сама навела их на мысль о Колодце. Получив доклад от своих советников, Саргрис понял – путь найден!

И вот однажды утром воды Колодца засверкали таинственным огнем. Вышедшая подышать свежим воздухом королева Ашира застыла в изумлении, увидев в воде отражение некоего величественного создания. Саргрис – а это был он – легко околдовал алчную Аширу. Демон просил от нее лишь открыть портал в Калимдор, обещая за это огромное могущество. Некоторые осторожные кел-дореи предостерегали королеву от опрометчивого поступка, но их речи не смогли тронуть холодное сердце Аширы.

Первым делом эльфийская королева приказала своим слугам поклоняться Саргрису как высшему божеству. Могущественные маги кел-дореев собрались, чтобы сотворить заклинание и призвать «божество» в этот мир. К сожалению, и простые калдореи, предостерегаемые Фурионом Свирепым, не сделали ничего, чтобы предотвратить катаклизм. Демоны явились неожиданно и словно вихрь пронеслись по всему Калимдору. Эльфы оказались явно не готовы к такому повороту событий, тем более что их королева, авторитет который был все еще высок, оказалась предательницей. Вместе с ней под власть демонов перешла большая часть кел-дореев. Калимдор заполнили отряды Демонов: адские твари рыскали повсюду в поисках магической силы. И, несмотря на все свое мужество, эльфам пришлось шаг за шагом отступать вглубь материка. Многие прекрасные города были разрушены, а с ними погибли величественные памятники эльфийской цивилизации.

Ужасно было и то, что демоническое влияние пагубно действовало не только на Аширу и ее подданных, но и на простых келдореев, не обладающих навыками в магии. Некоторые Ночные Эльфы, представители калдореев, поддались соблазну всемогущества. От сил зла сменился даже внешний облик предателей. Другие Ночные Эльфы стали называть их Сатирами, с неохотой и стыдом признавая в них своих бывших братьев.

Предательство верхушки, Сатиры, огромная армия демонов... Калимдор оказался на грани полного уничтожения. Единственным эльфом, который мог бы помочь своему народу, был Фарион Свирепый. Его сердце болело от одной мысли того, что демоны ворвались в просторы Калимдора, и он поклялся не допустить порабощения своей родины.

Фариону помогала юная целительница Тиренд (Tyrend). Они были обручены и уже подумывали о свадьбе, когда на их головы свалилось такое несчастье... Хотя Тиренд и была еще очень молода, дух ее был не менее стойким, чем у Фариона.

Силы эльфов были недостаточны, требовалось найти мощного союзника. Брат Фариона, Иллидан, мог бы помочь. В действительности он был одним из кел-дореев, причем благодаря своим магическим способностям занимал высокое место в их иерархии. Однако он любил Тиренд, и хотя та и не отвечала ему взаимностью, ради нее был готов на все, что угодно. Иллидан согласился участвовать в деле своего брата, в глубине души скрывая свое недовольство.

Поклявшись защищать свою родину, трое эльфов отправились на поиски полубога лесов Кенариуса. Далеко идти им не пришлось, так как, чувствуя порчу в Калимдоре, Кенариус давно уже собирал свою лесную армию. На зов героев откликнулись драконы с королевой Алекстрашой -- они видели себя истинными защитниками этой земли и не могли остаться в стороне. Могучая стая драконов слетелась на зов своей властительницы, готовясь к смертному бою.

Кенариус призвал огромную армию лесных духов – тринтов – живых деревьев-исполинов, обладающих невероятной силой. Так под знаменами защитников Калимдора собралось нешуточное войско.

Пока портал был еще мал, сквозь него проходили лишь обычные демоны, натиск которых можно было сдерживать. Но кел-дореи готовились призвать в мир самого Саргриса. Приход в Калимдор могущественного демона, властителя зла, сделал бы бессмысленным любое сопротивление. Чтобы избежать этого, Фарион предложил разрушить Колодец Вечности. Многие из эльфов пришли в негодование, видя в Колодце источник собственной магии и бессмертия. Пришлось приложить немало усилий, чтобы убедить их – в итоге из двух зол выбрали наименьшее.

Когда Фарион с союзниками подступил к дворцу Аширы, завязался яростный бой. Ашира призвала своих лучших слуг, которые должны были остановить нападавших любой ценой. Демоны были на стороне кел-дореев в том бою, ибо Саргрис решил помогать королеве до тех пор, пока ее помощь необходима для осуществления планов Пылающего Легиона.

И тут у Иллидана не выдержали нервы. Он забыл и о Тиренд, забыл о клятве, что дал своему брату. Колодец для него был источником магии и могущества, и он предал друзей. Взяв несколько волшебных фляг, Иллидан зачерпнул воды из Колодца. После его разрушения он надеялся создать для себя собственный магический источник. Чуть позже мы увидим, насколько важен оказался его поступок для всей будущей истории Ночных Эльфов. Заполнив фляги волшебной водой, Иллидан спрятал их в укромном месте, где никто не смог бы их найти.

Несмотря на доблесть защитников Калимдора, большинство из них погибло от боевой магии кел-дореев. Войска духов существенно поредели. Тиренд была ранена. Разъяренный Фарион, видя бессмысленную гибель своих союзников, бросился к королеве. Завязалась упорная схватка. Сверкали вспышки магических зарядов, клацали мечи и доспехи.... Казалось, что Ашира уже побеждает, но из последних сил Фарион нанес ей сильнейший удар.... Ранение королевы не дало той сосредоточиться на заклинании, призывающем Саргриса. Однако процесс вызова дошел уже до такой стадии, что Колодец Вечности не выдержал, и его поглотили волны хаоса. Пучина разверзлась и обрушилась на Калимдор. Тьма.... Наступила кромешная тьма.... Так начался Великий Катаклизм, как позже назовут его ученые Азерота.

На этом мы пока остановимся. Вам, наверное, интересно, что же стало дальше с Фарионом, Иллиданом и их друзьями? Выжили ли они после великого Катаклизма или погибли? Ответ на этот вопрос вы найдете в продолжении истории вселенной Warcraft, которое будет опубликовано в следующем номере.

МИР ПОСЛЕ УНИЧТОЖЕНИЯ КОЛОДЦА



После великого катаклизма Калимдор раскололся на несколько крупных частей. В центре океана до сих пор бушует магический шторм, вызванный уничтожением Колодца Вечности.



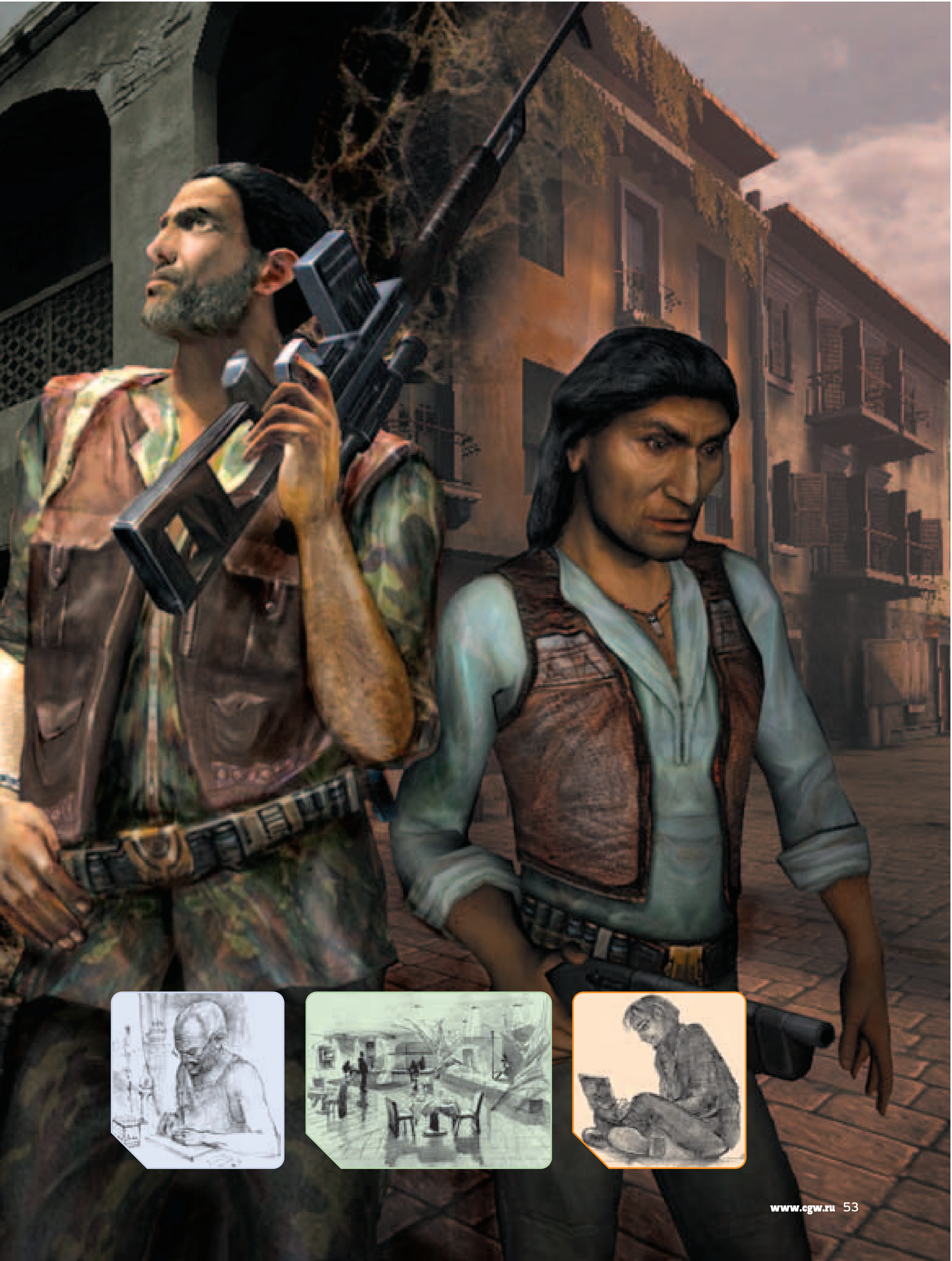
XENUS

КОЛУМБИЙСКИЕ ГРЕЗЫ...

АМЕРИКА ЛАТИНА...

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М** РАЗРАБОТЧИК: **DEEP SHADOWS** ЖАНР: **3D-ACTION/RPG** ДАТА ВЫХОДА: **III КВАРТАЛ 2003**



В первые услышав об игре под названием *Xenus*, клином в голову ударило великое множество ассоциаций. Звездные флотилии, отдаленные миры, заброшенные исследовательские станции. Представил себя в блестящих кевларовых доспехах, размазывающим по зеркальным стенам очередную порцию зеленых инопланетян. И каково было мое удивление, когда я узнал, что ничего общего с пришельцами *Xenus* не имеет. Больше того, никакого вам космоса, турбобластеров и всяческого иноземного барахла. Все прозаично, нетленно, приземленно.

Путь до разработчиков игры оказался не близок. Обосновались они не где-нибудь, а на Украине. А кто не слышал страшные украинские сказки про оборотней, крылей и мертвецов? Посему, исполненный томными думами, я отправился в славный город Киев. Для тех, кто не знает: Deep Shadows – отнюдь не новички в игровой индустрии. Изначально основатели компании, Сергей Забарянский и Роман Лут, входили в состав небезызвестной GSC Game World, где разрабатывали нашумевший шутер *Venom*. Ну а после успеха игры ребята приняли решение о самостоятельной разработке еще более масштабной игры. Как нетрудно догадаться, именно тогда мир впервые услышал о *Xenus*...

Итак, морозным ранним утром произошла встреча представителей двух разных культур, объединенных общей целью: сообщить миру о грядущем перспективном проекте. По дороге в офис Александр Хруцкий (PR-менеджер Deep Shadows и по совместительству сценарист *Xenus*) поведал о концепции самой игры и по ходу дела ответил на некоторые наши вопросы.

Сколько скорби и ненависти в глазах новоиспеченного героя. Именно этим персонажем вам и придется устанавливать свой порядок на колумбийских плантациях.

Масштабность и достоверность окружающего мира – основа основ проекта. Об этом говорит серьезный и основательный подход разработчиков к любой, даже самой незначительной мелочи.

CGW: Саша, расскажите нам немного о новом-старом коллективе Deep Shadows – про костяк команды мы знаем, но ведь столь ограниченным числом людей игру не сделать. Сколько вас сейчас в «Тенях», кто за что отвечает, чем занимается?

AX: На данный момент в Deep Shadows работает двенадцать постоянных сотрудников – три программиста, три 3D-дизайнера, два аниматора, два художника, сценарист, звукорежиссер. Однако вряд ли можно устанавливать столь четкое разделение труда – кроме своей основной работы, каждый делает еще тысячу необходимых мелочей, которые не входят в его прямые обязанности. Кроме того, все готовы помочь коллеге – как делом, так и советом. Практически все наши сотрудники – не новички в игрострое, и у каждого за спиной не один законченный игровой проект.

CGW: Да-да, мы знаем, что вы не горите желанием раскрыть все карты и сказать, почему же ваша игра называется именно Xenus, но, быть может, вы дадите некую пищу для ума, линию размышления, по который мы будем двигать свою мысль до тех пор... до тех пор, пока не поиграем в *Xenus* и не пройдем его до конца?

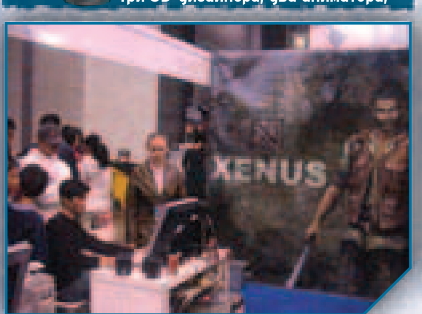
AX: Указать вам линию для размышления? И не подумаю!))) Зачем портить игроку удовольствие от игры? Единственное, что я вам могу сказать – это то, что, даже играя в игру, вам не удастся выяснить происхождение этого слова с наскока. И еще предостерегу – не расслабляйтесь даже тогда, когда будете уверены, что знаете, что такое *Xenus*. Джунглям Колумбии найдется, чем вас удивить.

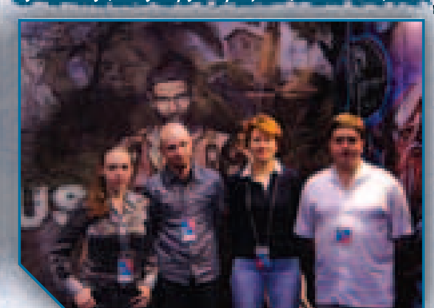
Масштабность и достоверность окружающего мира – основа основ украинского проекта. Об этом говорит серьезный и основательный подход разработчиков к любой, даже самой незначительной мелочи. Поскольку действие *Xenus* происходит в Колумбии, необходимо было в точности воссоздать неподражаемую атмосферу кокаинового рая. Переписка с настоящими колумбийцами, видеоматериалы с предполагаемых мест действия, книги, фильмы – все это только для того чтобы игрок на себе прочувствовал нелегкую жизнь обитателя страны третьего мира.

CGW: Наверняка создавать дикий колумбийский мир, находясь на Украине (да и причем, собственно, тут Украина – живя где угодно, создавать Колумбию достаточно трудно, не побывав в стране чистого «коки»), сложно – нет ли опасений, что в вашей виртуальной стране/мире не все будет столь достоверно?

AX: Наоборот, нам показалось, что это лишний стимул взяться за сбор материалов с удвоенной энергией. Мы перелопатили огромные горы литературы, новостей, фото- и видеоматериалов. Библиотеки колумбийских фотографий на винчестерах наших художников занимают десятки гигабайт. Я лично переписывался и общался с десятками колумбийцев. В результате мы создали мир, который, по нашему твердому убеждению, не только передает атмосферу Колумбии, но и делает ее гораздо более интересной и приятной как для начинающего игрока, так и для матерого геймера.

CGW: В продолжение предыдущего вопроса – да, конечно, об этом говорить еще рано, но сдержаться не можем – если продажи игры будут весьма успешными (а сомнений по этому поводу у нас практически нет), то не собираетесь ли вы отправиться из своего виртуального мира в самой что





В Гонконге на популярной игровой выставке Asia Game Show 2002 была представлена и демо-версия *Xenus*, привлекшая к себе огромный интерес жителей загадочного Востока.

ни на есть настоящий? Собирать, например, материалы для продолжения...

AX: Я не буду расписываться за других сотрудников, но насчет меня можете не сомневаться. Меня давно привлекает Южноамериканский континент, и как только представится возможность, я обязательно посещу его. И, конечно же, Колумбия будет стоять первой в списке стран, в которые я направлюсь. Да и насчет сбора материалов для продолжения вы абсолютно правы – почему бы не совместить приятное с полезным?

Сюжет нетривиален: некий Кевин Майерс, бывший боец Иностранного Легиона, узнает о пропаже своей сестры. Делая очередной репортаж о Колумбии, она исчезла при невыясненных обстоятельствах. Собрав все необходимое, Кевин вылетает на ее поиски. Зная о Колумбии лишь то, что автомат, как и солнечные очки, только украшает мужчину, а хорошо заточенный нож – это не холодное оружие, а достойный способ убеждения, он должен не только остаться в живых, но и разгадать тайну загадочного исчезновения. Простой с самого начала, сюжет по ходу прохождения должен развернуться в полумистическую детективную историю.

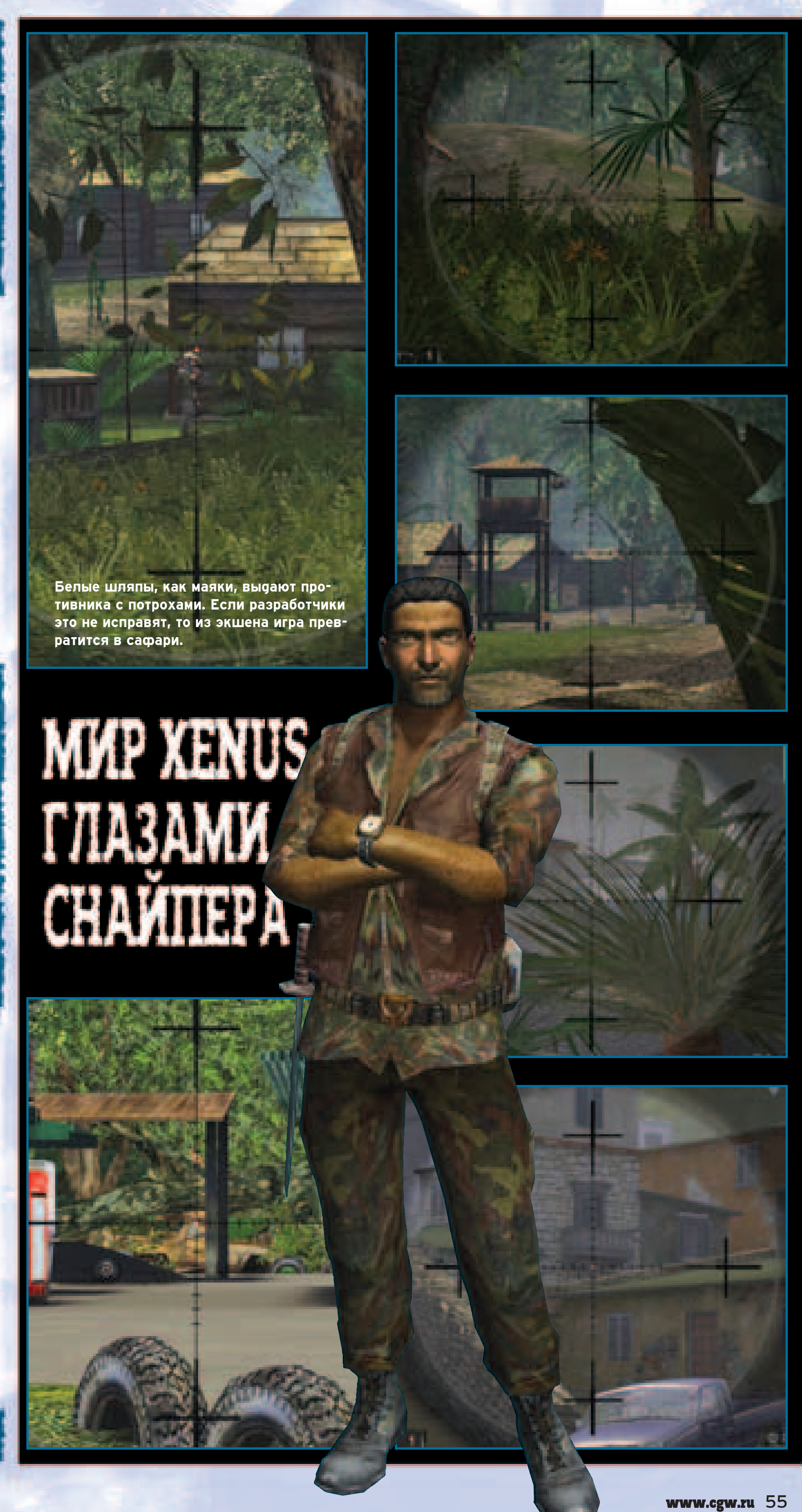
Xenus – это в первую очередь 3D action с элементами RPG.

CGW: Нет сил сдержать себя и не спросить – ведь раньше «главари» вашей нынешней команды трудились над тактическим шутером, а теперь – ролевая игра, хоть и смачно сдобренная ролевыми компонентами. Уверены ли, что все пройдет гладко, без сучка и задоринки? Жанр-то сложный...

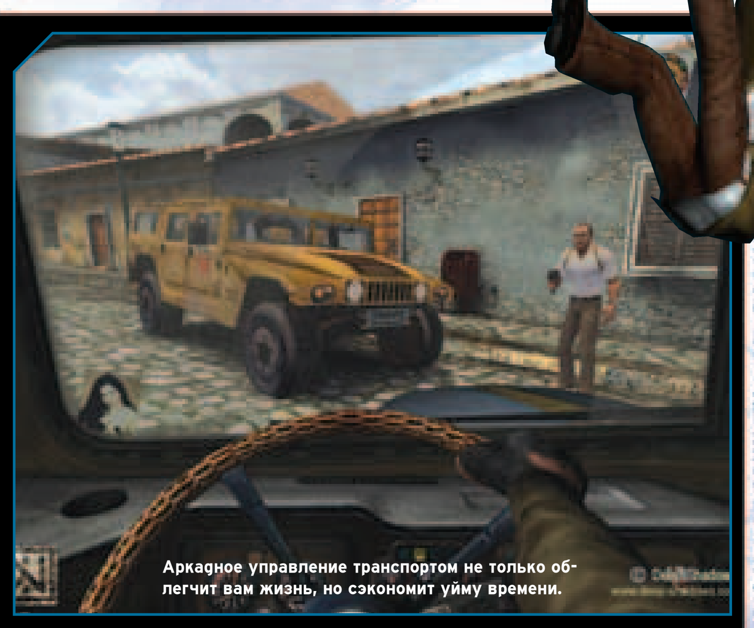
AX: Жанр-то, конечно, сложный, но так ведь работать над сложным жанром вдвойне интересней! Нашей команде действительно не интересно было бы делать обычный шутер. А ролевая игра – это всегда огромнейший простор для творчества специалистов всех направлений – и программистов, и художников, и, разумеется, сценаристов.

То есть беспорядочного месива здесь вы не найдете. Информация – это главное ваше оружие. На карте размером 25 квадратных километров будет разворачиваться сложный запутанный конфликт. Полная свобода перемещения, а значит, и полная свобода действий дает вам неограниченное количество вариантов достижения финальной цели. Чтобы не утомлять игрока бесчисленными передвижениями по столь обширной территории, к вашим услугам около пятнадцати единиц наземного, воздушного и водного транспорта. Правда, поначалу смущает абсолютно аркадное управление. Но, немного разобравшись, понимаешь, что это единственно правильный подход. Перегружать 3D action/RPG элементами симулятора – дело неблагодарное и неблагородное.

CGW: Средства передвижения в играх, конечно, не СУПЕРновость – в *Fallout* ма-



Белые шляпы, как маяки, выдают противника с потрохами. Если разработчики это не исправят, то из экшена игра превратится в сафари.


Аркадное управление транспортом не только облегчит вам жизнь, но сэкономит уйму времени.


Перевернуть такой вот джип – задача непростая. Лично у меня этот трюк не получился.


Большинство транспортных единиц в игре не активны. Так что еще придется поискать «тот самый» джип.

шина была именно таким средством, которое в игре не участвовало. В Xenus же машины, вертолеты, лодки и пр. играют гораздо более активную роль. В этом свете вопрос: а будут ли какие-то колесно-парусно-крылатые миссии, где vehicles будут еще и ключевым элементом задания?

AX: Такие миссии будут, могу даже привести вам несколько примеров. Например, в южной Колумбии есть немало населенных пунктов, к которым не ведет ни одной дороги, а единственными транспортными артериями в этих местах являются реки. Поэтому миссии по доставке любого груза – от сушеных бананов до автоматов Калашникова – в такие села автоматически превращаются в водные, и наличие моторной лодки игроку просто необходимо. Или вот, скажем, миссия по переброске груза кокаина с виллы наркобарона на перевалочный пункт в джунглях. Можно, понятно, ехать по дороге, прорываясь сквозь засады конкурентов, бандитов и армейские блокпосты – но это практически нереально. А если у вас в наличии есть вертолет или самолет – то выполнение такой миссии не доставит особого труда.

CGW: Мы успели немного покататься на «Хаммере», но и другие модели авто также стоит ждать. Собираетесь ли вы делать их поведение различным или они будут однотипны, чтобы не усложнять игровой процесс? Тут же хотелось бы узнать о том, насколько сильно можно будет повреждать средства наземного, наводного и воздушного передвижения – сложная или простая модель повреждений?

AX: Естественно, каждый автомобиль будет вести себя по-разному – иначе какой смысл делать несколько моделей автомобилей? То же самое можно сказать и про самолеты, вертолеты, катеры и т.д. Модель повреждений транспортных будет сложной – к примеру, прежде чем полностью угробить тот же «Хаммер», вы сможете сначала вдоволь поиздеваться над ним – поцарапать покраску, помять двери и капот, оторвать бампер. Но прежде чем так делать, хорошо подумайте – все это отрицательно отразится на его технических качествах, а за ремонт придется выложить немалые деньги.

Поскольку Колумбия известна постоянными внутренними конфликтами, вам придется мобилизировать все свои дипломатические таланты. В игре существует шесть независимых и противоборствующих сторон: правительство, партизанское движение, наркомафия, индейцы, бандиты и ЦРУ. Для получения определенных сведений и опыта вам придется выполнять задания для каждой из этих группировок. В конечном счете столкновение интересов неизбежно. К примеру, убив одного из лидеров наркомафии по заказу ЦРУ, вы очень сильно испортите отношения с потенциальными информаторами в ряду торговцев счастьем. Исправить это можно будет, выполняя заказы через посредников. Правда, убийство – это не единственный способ получить нужные тебе сведения. Иногда стоит просто заплатить. Но заплатить такие деньги, что ликвидация целого взвода повстанцев покажется вам куда более легким выходом.

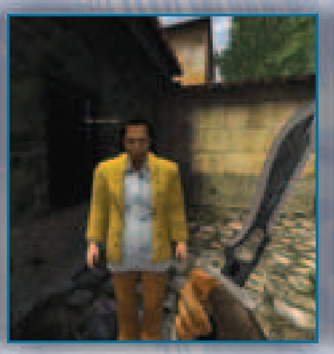
CGW: Во всех материалах по Xenus, что сейчас доступны игровому сообществу, противоборствующие (вернее будет, наверное, сказать – населяющие) стороны в мире Xenus лишь перечислены – никаких характеристик, никаких более обширных сведений. Очень бы хотелось у вас попросить некоторые дополнительные, так скажем, подробности и секреты. Расскажете? Они ведь наверняка есть.

AX: Хорошо, если вам это интересно, постараюсь рассказать поподробнее. Итак:

1) Правительство. Официальная власть Колумбии. В эту силу входят армия, полиция и представители администрации. Официальные власти контролируют большую часть страны, настроены проамерикански. Аппарат довольно коррумпирован, однако воинские подразделения способны на активные действия против внутренних врагов.

2) Партизаны. Партизанская война в Колумбии длится уже около сорока лет, и комунистически настроенные партизанские соединения представляют собой силу, с которой стоит считаться. Они контролирую около 30% территории страны – наиболее труднодоступные ее районы. На этой территории они разрешают крестья-






Анимация и текстуры персонажей выполнены на высшем уровне. Не каждая игра может похвастаться такой «правильной» пластикой и отсутсвием угловатостей. Хотя и эти питомцы не дотягивают до радиоактивных охотников из S.T.A.L.K.E.R...

нам выращивать кокаин, чем вызывают еще большую активность армии и ЦРУ, однако большинство попыток выбить партизан с занимаемых территорий пока не дали ощутимых результатов. Боевые партизанские соединения хотя и вооружены не лучшим оружием, но имеют огромный опыт партизанской войны и закалены в боях с правительственными войсками и так называемыми «эскадронами смерти» – парамилитас.

3) Наркомафия – это национальный колумбийский бизнес. Плантации коки есть везде, наркобароны имеют своих людей во всех эшелонах власти. Им проще решить проблему, купив кого надо, чем физическим вмешательством, но при случае могут и постоять за себя. Их плантации и богатейшие виллы охраняют отъявленные головорезы, которым ничего не стоит убить человека только потому, что он им не понравился. Многие из них злоупотребляют кокаином, и это никак не добавляет им рассудительности.

4) Бандиты еще не доросли до того, чтобы гордо называться «организованная преступность». Однако никто лучше них не разбирается в ночной жизни городов, они часто обладают информацией, которая может оказаться практически неоценимой для героя.

5) Индейцы – остатки коренного населения, живут в деревнях в джунглях. Большинство из них отвергает христианство, и до сих пор верит в старых богов. Больше всего индейцы хотят, чтобы никто их не трогал, но им редко удается уйти от конфронтаций с другими силами. Наркомафии нужны рабочие, партизанам – бойцы, правительству – налогоплательщики.

6) ЦРУ пытается контролировать ситуацию в стране. Его сотрудников очень не радует активность красных партизан и особенно поток наркотиков из Колумбии в США. На данный момент правительство США увеличило ассигнования, направленные на решения колумбийских проблем, стало помогать колумбийской армии уже не только деньгами и техникой, но и опытными инструкторами. Все это позволило ЦРУ активизировать свою деятельность в данном регионе.

Построение игрового мира четко и логично укладывается в каноны жанра. Существуют чисто разговорные локации. К примеру, в городе вы получаете новые задание, лечитесь, закупаете амуницию, нанимаете транспорт. Стрелять здесь можно, но не нужно. Нарушив мирные устои города, вы рискуете провести остаток жизни за решеткой местной тюрьмы. Так что забудьте о вандальных нападениях на торговые лавки с «Калашниковым» наперевес. Боевая зона расположена сразу за воротами города. Поэтому рекомендую трижды подумать перед тем, как выходить «в свет». Возможно, за забором вас уже подстерегает добрый десяток людей в масках.

CGW: И раз уж мы заговорили о культурных (и не очень) центрах мира Xenus. Что можете рассказать нам об NPC – ведь кто еще будет ходить по улицам, сидеть в своих лачугах, как не они. Насколько велика их роль? Можно ли говорить о некой индивидуальности населения, индивидуальности мышления, взглядов и пр.?

AX: Мир Xenus'а будет населять огромное количество NPC, живущих своей жизнью. Некоторые из них захотят использовать героя для решения своих собственных проблем. Однако это отнюдь не означает, что игровой мир будет вертеться вокруг героя – многие персонажи будут просто существовать в мире, ничего не требуя от героя и ничего ему не предлагая, кроме, например, горячих пирожков по два песо или задушевной беседы за рюмкой текилы.

В игре существует шесть независимых и противоборствующих сторон: правительство, партизанское движение, наркомафия, индейцы, бандиты и ЦРУ.

Кстати, те самые люди не так уж глупы, чтобы просто вас поджидать. Реализация AI даже на нынешнем этапе разработки выглядит весьма и весьма. Противник использует ландшафт и всевозможные укрытия. Вызывает подмогу и в случае необходимости ретируется. Но по-настоящему интересной игру делает «слух» противника. Так же, как и в легендарном *Thief*, для скрытного продвижения в тылу врага вам понадобится издавать как можно меньше шума.

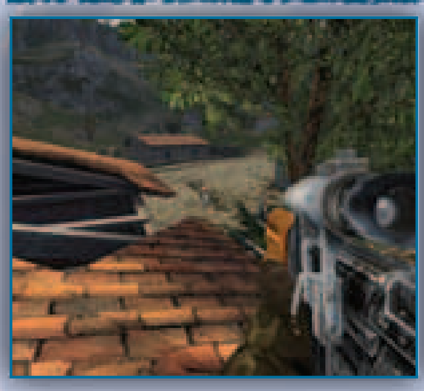
CGW: История помнит, что движок, написанный вами для Venom, использовал алгоритмы упомянутого виртуального слуха и виртуального зрения. Да уже сейчас можно видеть результаты ваших искусственно-интеллектуальных трудов. Но чего еще стоит ожидать от противников и соратников Кевина?

AX: Алгоритмы виртуального зрения и виртуального слуха были улучшены и максимально приближены к реальности. Кроме того, бойцы военных формирований прячутся за естественными укрытиями, убегают для того чтобы перезарядиться, бросают гранаты – лично для меня это самое неприятное. Что же касается мирного интеллекта – то здесь персонажи меняют свое отношение к вам в зависимости от ваших поступков – это влияет не только на то, стреляют они в вас или нет, но и на стиль разговора, количество предлагаемых денег за выполнение квеста и т.д.

О графике пока что говорить рановато, поскольку впереди еще почти полгода доработок и усовершенствований. Но если бы вы видели эту землю!.. В последний раз я созерцал подобный ландшафт в Halo. Помню, это было первой причиной, по которой я начал в него играть. Все остальное прорисовано на должном уровне. Скелетная анимация позволяет предельно точно передать пластику движения настоящего человека. Тщательно подобранные текстуры создают «правильную» атмосферу. И все это сделано на движке Vital Engine 2, способном на экране одновременно удерживать около 200 тысяч полигонов (если помните, первый Vital Engine был сердцем *Venom*).

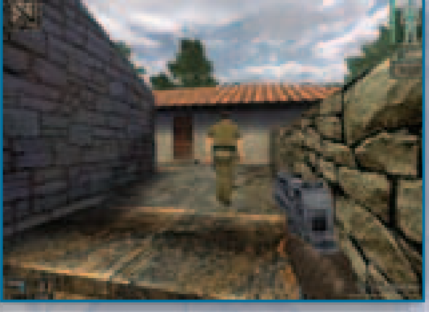
CGW: В той версии, которую мы могли созерцать в вашей студии, были не только крайне неплохие модели, но и СНОГСШИБАТЕЛЬНЫЕ текстуры: чего только стоит пожилой мужчина с седыми волосами и лицом, испещренным морщинами – такого, признаемся честно, мы еще не видели. Можем ли надеяться и уповать на то, что текстуры всех моделей будут столь же великолепны? Ведь на создание таких, не побоимся этого слова, произведений искусства должно уходить огромное количество времени. А *Xenus* – это ж целый мир...

AX: Моделям персонажей мы уделяем особое внимание, ведь они – это особые составляющие



Хорошая огневая точка – залог предстоящей победы. Половину врагов на уровне можно вырезать, не сходя с места.


По всем правилам игровой тактики длительное нахождение на открытой местности приводит к удручающим последствиям.


Воздержитесь от агрессии в городе – кратковременное умопомешательство не стоит длительного избиения вашей персоны.



этого мира. Наши художники трудятся, не покладая мышей и планшеток, и смею вас уверить, что все персонажи порадуют вас ярко выраженной индивидуальностью и реалистичностью.

Оценив игру из-за плеча разработчиков, я поудобнее уселся в кресло и приступил к усваиванию азов наркоторговли. Все знают, что играть интереснее, чем смотреть. Но не все знают, насколько. В моем распоряжении была всего одна практически готовая локация. Тут я и застрял. В общей сложности ушло около часа, чтобы целиком вынести захваченную противником деревню. После первой же схватки я задумался о целесообразности прохождения локации напролом. Подбитая нога резко ухудшила скорость передвижения, а из-за травмы руки точность прицеливания свелась практически к нулю.

CGW: Система зональных повреждений уже сейчас выглядит крайне интересно и впрыскивает в кровь дополнительную порцию адреналина. Например, когда понимаешь, что получил серьезное ранение и тактику боя придется менять, чтобы элементарно остаться в живых. На какой стадии находится система повреждений в данный момент? Будет ли ею снабжен только Кевин, или и враги будут также страдать неодинаково от огнестрельных ранений в разные части тела?

AX: Исключений нет – зональная система повреждений действует на всех персонажей в *Xenus*'е. Поэтому если вы хотите быстро убрать часовых, то старый добрый хэдшот – именно то, что нужно.

После пятой перезагрузки я слегка озверел. Засел на возвышении и начал методично отстреливать противника из снайперской винтовки. Благо, было, за что глазу зацепиться. Фокус в том, что все наркоторговцы, как один, носят белые шляпы. Может, и традиция такая, но явно не в их пользу. Поймал в прицел шапку – вот тебе и headshot. Правда, лафе вскоре пришел конец, так как на открытой местности закончились все живые существа. Но, как говорится, «Калашников» везде достанет. Сами разработчики, смотря на все это безобразие, пообещали убрать белые шляпы по этическим соображениям.

CGW: Оружие в любой игре – один из ключевых элементов: оно должно быть либо очень стильным, поэтому надоедать не будет, либо крайне разнообразным. На данный момент нам удалось увидеть армейский нож, пистолет, АК, снайперскую винтовку и гранаты. Есть подозрения, которые подкрепляются элементарной логикой, что представленный в текущей версии арсенал г-на Майерса далеко не полон. Каких еще смертоносных игрушек стоит ждать?

AX: Всего в игре будет представлено около двадцати видов оружия. Кроме вышеупомянутых орудий уничтожения, вы найдете как всем известные Colt Detective и Colt Anaconda, M4A1, M-60 так и множество непопулярных среди широкой общественности образцов оружия.

CGW: Ролевая игра такого размаха, как ваша, обязывает придерживаться достоверности в той мере, в какой это только возможно. Насколько близки к настоящим колюще-режущие и огнестрельные машины убийства, которые вы реализовали (или только собираетесь реализовать) в игре?

AX: Подавляющее большинство представленных в игре стволов соответствует своим реальным прототипам. Однако у нас найдется, чем порадовать любителей футуризма, так как ближе к концу игры игроку станут доступны такие виды оружия, которые на данный момент не имеют аналогов в реальном мире.

CGW: В текущей версии пока нет возможности «апгрейдить» оружие, хотя эта feature вами заявлена. Хотелось бы попросить несколько пройтись по этому вопросу и таки рассказать о тех модернизациях, которые мы сможем производить, например, над АК в домашних условиях?

AX: Во-первых, апгрейды оружия будут проводиться не в домашних, а в практически фабричных условиях. Вам необходимо будет найти специальные мастерские, владельцев которых совсем не жалует полиция. Во-вторых, возможный апгрейд оружия будет зависеть от его типа. Ставить снайперский прицел на пистолет бессмысленно, так же, как и штык-нож на базуку. Мы пока окончательно не определились со всеми способами, но для вышеупомянутого АК вы сможете увеличить точность боя и емкость магазина, уменьшить время перезарядки и вес, присобачить на него еще кое-какие полезные примочки.

Учитывая то, что *Xenus* будет пребывать в разработке еще, как минимум, полгода, от игры можно ожидать весьма впечатляющих результатов. На данный момент даже не до конца законченный уровень способен удивлять, раздражать и восхищать. Что же будет в конечной версии? Ждем, очень ждем.


Чаще смотрите себе под ноги: превосходно проработанный ландшафт приковывает взгляд даже искушенного игрока.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ГРЕЗЫ



Интервью с разработчиками. **Серж Долгов**

CGW: Привет, Алексей! Для начала хотелось бы попросить тебя представиться нашим дорогим читателям и рассказать о том, чем ты занимаешься в команде Boolat.

Алексей Алексеев: Приветствую. Меня, как вы догадались, зовут Алексей Алексеев, являюсь лидером команды Boolat, занимаюсь глобальными стратегическими вопросами предприятия и основными вопросами по gameplay наших игр.

CGW: Чтобы создать интересную игру, для разработчика крайне важно иметь опыт в области, да и жанр грядущей игры должен быть близок членам коллектива. Не могли бы вы рассказать об истории Boolat и о причинах выбора жанра Role Playing Strategy для вашей грядущей игры?

AA: Действительно, опыт работы играет немаловажную роль в любой области, в том числе и в разработке игр. В нашей команде практически каждый большой любитель того или иного жанра, каких-то конкретных игр. Сценарист, к примеру, увлекается ведением настольных игр. Наш ведущий программист и руководитель проекта раньше занимался написанием сложных программных проектов. А моя история давняя – я писал игры еще на первых появившихся у меня компьютерах. Каждый член команды любит свое дело – дизайнеры стараются сделать игру интереснее и привлекательнее с художественной стороны, программисты стараются воплотить все фантазии сценариста и художников, а музыканты делают приятное звуковое сопровождение. А насчет выбора жанра – здесь сыграла роль вовремя появившаяся идея и люди, которым она понравилась, да и понимание того, что эту идею сможем воплотить в жизнь.

CGW: В последнее время, когда мы смотрим на одну игру, то видим в ней массу заимствований из других подобных проектов – отсюда было взято вот это, а оттуда – то. Складывается такое впечатление, что каждая новая игра (в большинстве случаев) выглядит как мозаика из других игр, причем каждый кусочек puzzle'а никак не пытается замаскироваться. Это и пугает, и сильно расстраивает. А смогут ли *«Смертельные Грезы»* нас чем-то приятно удивить?

AA: В игре *Lethal Dreams* уникальных «фишек» так много, что обо всех и не расскажешь, как бы нескромно это не звучало. Начать повествование можно с уникального интеллекта каждого из игровых персонажей и созданий. В этот список можно также включить продуманную до мелочей систему дипломатии, своеобразный дизайн монстров. Также нельзя не обратить внимания на великолепное комбинирование спеллов и на неповторимость доменов, на которых будут вестись бои. В зависимости от того, с какой ноги вы встали, вы сможете быть позитивным и негативным, вы сумеете добиться власти предательством или помощью. Порядочного умственного напряжения потребует создание стратегии защиты своих доменов и атаки чужих владений. И, на мой взгляд, в разряд особенностей можно включить музыку, которая будет сопровождать вас на протяжении всей игры. Музыка в игре – это не обычный саундтрек, а целое музыкальное произведение, которое вызывает определенные ощущения и эмоции у игрока. Да и незаметных, скрытых особенностей полнымполно. И все это вместе создает тот неповторимый мир, название которому *«Смертельные Грезы»*.

CGW: Одним из главных коньков большинства ролевых игр является их сюжет – это, как говорится, факт. Сюжет и общий антураж вашей игры достаточно необычен и интересен. Поведайте, пожалуйста, нашим читателям о предыстории игры.

AA: Предлагаю начать с самого начала. Действие игры происходит в мире, который, по сценарию, представляет собой будущее Земли. Однако в будущем наш мир разрушен, в нем нет цельности: все, что осталось от некогда прекрасного мира – кусочки суши, называемые нами доменами. Сами игровые персонажи попадают в этот неприятный и неизведанный мир тоже из будущего, то есть для них разрушенный мир – далекое прошлое. Все шесть игровых персонажей – представители расы Альвернов. Это, так сказать, новое поколение людей, с одним лишь различием, Альверны сильнее развиты и гораздо умнее. Главное их отличие от людей – возможность использовать магию. Они изучают магию всеми возможными способами. Каждый из игровых персонажей проповедует свою школу магии. И вот однажды изучение инородного артефакта, которой был принесен астральным странником, не приносит успеха. Винтрикс, Учитель наших игровых персонажей, пропадает в тот момент, когда он изучал арте-



Собственной персоной – привратник Сиримбел, изучающий магию Порталов. Экран характеристик персонажа расскажет вам все, что необходимо знать о нем.

факт – хрустальный цветок необычайной красоты. Шестеро молодых магов (сами игровые персонажи): Инанна, Сиримбел, Круан, Веритион, Миртис и Зерин спешат на помощь, но уже слишком поздно... Молодые маги начинают самостоятельное изучение артефакта, которое длится на протяжении всей ночи. Под утро Зерин в своей обычной манере (никого не предупредив) говорит, что знает ответ. И быстро создает какое-то заклинание... После этого каждый почувствовал, что находится в астральном коридоре. Вот таким образом наши маги попадают в мир, где происходит все остальное действие.

CGW: В принципе, в любой игре можно заявить десятки и сотни магических школ, но если они будут похожи, как братья-близнецы, то грош им цена. Посему хотелось бы призвать вас к ответу – а что за школы будут в *«Грезах»*, в чем будут их различия и основные особенности? Этот вопрос достаточно важен, потому что магия – один из китов, на которых держится игра...

АА: Как уже было сказано, в нашей игре присутствует шесть игровых персонажей, каждый из которых изучает свою школу магии, которая была выбрана под влиянием жизненных обстоятельств – все зависело от того, что хотел получить маг от своей школы, что ему было больше по душе. Но это не означает, что в игре присутствует и шесть школ магии. Существует также общедоступная школа Образов, заклинания которой открыты всем. А также существует ряд заклинаний Хаоса, изучение и применение которых может стать опасным. Каждый из персонажей, конечно же, лучше всего владеет заклинаниями своей школы. Хотя у него всегда есть возможность изучить заклинания противоположной школы. Чем чаще игрок будет использовать то или иное заклинание, тем сильнее от него будет эффект. Ману на создание заклинаний игрок берет из ресурсов маны того домена, на котором находится игровой персонаж. Если все запасы подходят к концу, то домен коллапсирует, что может привести к чему угодно, начиная с потери хода, заканчивая проигрышем игры в целом. Каждая школа магии имеет свои собственные отличия, я попытаюсь рассказать о некоторых из них.

Школа Пробуждения (Evocation), на мой взгляд, является одной из самых интересных школ магии. Заклинания этой школы могут создавать самые непредсказуемые эффекты. У мага-эвокатора всегда существуют шансы изменить тактику и обмануть противника. Последователи этой школы работают с огнем, молниями и т.п.

Изучая школу Воплощения (Incarnation), маг может использовать не только свою магию, но и магию его противника. Применение заклинаний этой школы требует достаточных усилий и сноровки.

Школа Некромантии (Necromancy) в большей степени специализируется на создании юнитов, их повреждении и лечении. Противник может ожидать в основном только прямолинейную тактику от мага-некроманта. Хотя в самой игре тактика в любом случае будет подпитываться заклинаниями из смежных школ. Мощь юнитов некромантии полностью зависит от того места, где находится маг-некромант, а точнее от того, насколько сильно «пропитано это место кровью».

Школа Порталов (Portals) достаточно проста в обращении. Заклинания этой школы магии могут призывать мощных юнитов: магов и воинов. Очень сильная сторона мага-портальщика в том, что он способен блокировать проходы и заклинания. Также юниты этой школы лучше понимают слово «приказ».

Последователь школы Трансмутаций (Transmutation) может призвать самого сильного подконтрольного юнита – гомункулуса. Однако за это он платит не только маной, но и своей кровью. Юниты мага-трансмутатора могут передвигаться по воздуху и воде, да и вообще от этих юнитов можно ждать все, что угодно (вплоть до того, что они будут взрываться на вашей территории).

Школа Очарования (Enchantment) очень интересна. Маг, изучающий именно эту школу, по-разному может влиять на юнитов противника: он может останавливать их, оглушать, контролировать и т.д. Это достаточно сильная школа, но во многом зависит от поля боя.

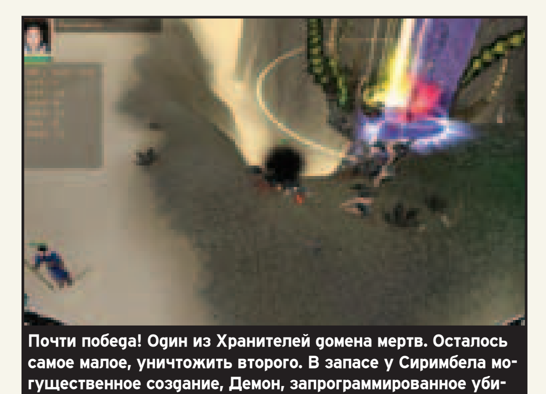
CGW: А какая школа ближе вам и почему? Насколько сильно герои отличаются по остальным параметрам? Допустим, влияет ли выбор героя на сюжет и игровой процесс?

АА: Лично мне по душе школа Некромантии. Эта школа дает возможность управлять не то что существами, а силой жизни и смерти. Можно с легкостью как дарить жизнь, так и лишать ее. Если говорить о других школах, то они сильно отличаются друг от друга, как по своей механике, так и сюжетом. Играя одним игроком, вы не сможете получить заклинания противоположной школы. Кроме того, от выбора игрока зависит отношение других игроков и хранителей к вам. К примеру, если начать игру, выбрав Инанну, представительницу школы Очарования, в качестве игрового персонажа, то игроки и хранители будут более благосклонны к представительнице женского пола, нежели ко всем остальным игрокам. Она с большей легкостью сможет заключить альянс с другими игроками и заручиться их помощью и под-

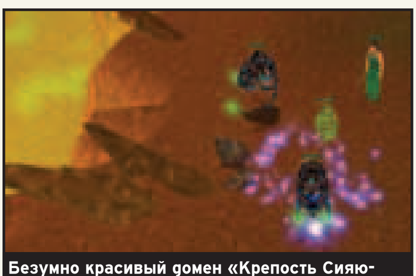

Домен «Спорные Земли» пытается захватить все тот же Сиримбел. Ему пытаются оказать всяческое сопротивление. Однако... Сиримбелу сопутствует удача: точка силы заблокирована, и центр домена стал слабее.




Уже знакомый нам Сиримбел на этот раз применяет заклинание «Демоническая Манифестация». Круг центра домена на горизонте, Сиримбел все ближе и ближе к победе. Бестелесные и териоморфы все так же безуспешно пытаются противостоять такому сильному врагу.


Почти победа! Один из Хранителей домена мертв. Осталось самое малое, уничтожить второго. В запасе у Сиримбела могущественное создание, Демон, запрограммированное убивать.

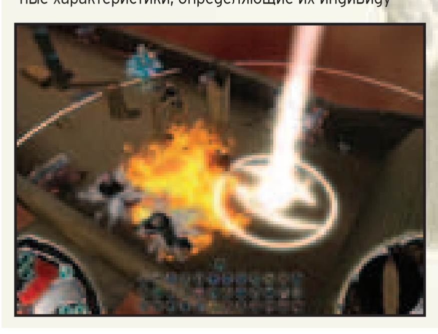


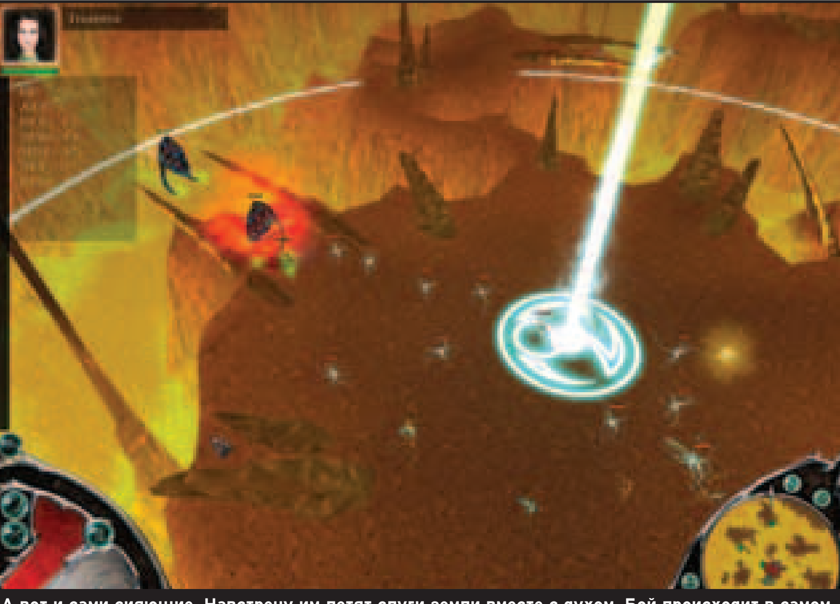

Безумно красивый домен «Крепость Сияющих». Инанна-чаровница в сопровождении слуг земли и духа земли.

держкой. Выбор школы влияет не только на глобальное ведение игры, но и на проведение боев. Разные школы позволяют пользоваться той или иной тактикой. Например, школа порталов изначально предполагает силовые методы борьбы с противниками. Школа воплощений направляет силу противника против него самого. Но никто не говорит, что у игрока не будет выбора по ходу игры. При захвате доменов можно получать различные заклинания различных школ и при желании ими пользоваться, меняя свою тактику и поведение.

CGW: В *«Смертельных Грезах»* вы, как профессора химии, смешали ролевой жанр и стратегический. А в каких пропорциях вы взяли от того и от другого? В чем проявляется ролевые элементы, а в каких местах явно видны стратегические признаки?
АА: Ролевые признаки видны в основном в глобальном режиме, где есть возможность говорить с оппонентами и хранителями доменов. Дипломатические разговоры играют немалую роль в развитии сюжета и персонажей. Кроме того, здесь можно корректировать характеристики своего персонажа с учетом опыта, полученного за завоевание домена. В остальном *«СГ»* – стратегическая игра, где игрок выбирает свой метод ведения боя, завоевания карты, изучения и применения заклинаний.

CGW: Всенепременным элементом RPG являются характеристики персонажей. А какие skills мы увидим в *«Смертельных Грезах»*? Как происходит развитие главного героя?
АА: Естественно, без характеристик персонажа никуда. У нас в *«СГ»* есть такие характеристики – Здоровье, Защита, Атака, Скорость, Магическая сила, Боевое Умение и Сопротивляемость. Названия первых четырех параметров говорят сами за себя. А вот Магическая сила влияет на скорость создания заклинаний в боевом режиме. Боевое умение определяет точность удара в ближнем бою. Сопротивляемость же предназначена для снижения эффекта действия заклинаний, применяемых на персонажа в бою. Каждому игроку на старте игры даны начальные характеристики, определяющие их индивидуальность (к примеру, Веритион быстр, Зерин отличается хорошим показателем атаки и так далее). При захвате новых владений игроку даются очки опыта, которые можно использовать на увеличение характеристик. Поэтому начальные характеристики являются лишь толчком, советом, а дальше уже игроку решать, в какую сторону развивать своего героя.




А вот и сами сияющие. Навстречу им летят слуги земли вместе с духом. Бой происходит в самом центре домена. Кто победит, сказать пока что тяжело.

CGW: Трудно представить себе стратегическую игру без возможности управлять кем-то. Маленькие войско или огромная армия - размер не имеет значения, важен сам факт. А кем и как мы будем стратегически управлять в *«Смертельных Грезах»*?
АА: Бой – вот место, где желание управлять будет удовлетворено в полной мере. Ведь победы не достичь без помощников – призываемых существ. В каждой школе они свои: у кого-то – человекообразные, а у кого-то – воплощения чувств, живой и неживой природы. Вот ими и можно управлять, сколько душе угодно. Стоит, правда, помнить, что они не слушают никаких приказов кроме направления движения. Все дальнейшее они берут на себя: сами выбирают цель для атаки, атакуют, отступают при наступлении опасности. Поэтому в бою нужно знать, на что способно каждое существо, стоит ли его посылать в то или иное место. Для размышлений в бою сделана активная пауза, в которой можно отдавать приказы, прицеливаться и спускать «курок».

CGW: Судя по скриншотам, нас ожидает довольно приятная трехмерная графика. Расскажите, пожалуйста, о характеристиках игрового движка и о тех возможностях, которые он открыл вам. Какие из последних графических технологий поддерживает игра?
АА: Во-первых, трехмерный движок позволил нам реализовать идею построения доменов с большим перепадом высот, где есть как обрывы, так и высокие горы и строения. Кроме того, мы использовали его для создания различных эффектов. Наш движок позволил нам использовать как скелетную, так и сеточную анимацию, проективные текстуры. Для создания объемности пригодилось динамическое повертексное освещение и динамические тени (shadow maps). Кроме того, для статических объектов были использованы повертексные тени, что позволяет ускорить рисование уровней. Поскольку тип территории имеет свое игровое значение, то жидкость рисовали с использованием environmental bumpmapping, что позволило достичь большей реалистичности.



CGW: Поддержка новомодных технологий стала практически обязательной для любой игры. С графикой мы разобрались, на очереди звук. Будут ли *«Смертельные»* поддерживать EAX и другие звуковые features, набирающие все большую и большую популярность в народе?
АА: Звук в игре сделан с использованием возможностей DirectX 8. В *«СГ»* обычный трехмерный звук, который привязывается к каждому существу и эффекту. На фоне всегда звучит приятная фоновая музыка. Здесь не использовалось никаких сверхновых технологий, поскольку всех реализованных возможностей оказалось достаточно для осуществления задуманного.

CGW: Что ж, хотим поблагодарить вас за интересную беседу. Осталось немного подождать, и игра ляжет на операционный стол для подробного изучения. С нетерпением ждем!
АА: Спасибо за интересные вопросы и приятную беседу.

Хороши ребятки...
Красавцы прямо...



Судя по языку – перед нами натуральный экзоморф из «Чужих».



«Давай выпьем по кружечке Ромуланского эля после занятий!»

STAR TREK: E

Любовь и кровь на *«Звездном пути»*. **Джорджк Джонс**


Люблю, не спеша, прогуляться по кораблю...


Как вам эта инопланетная пушка?

Сюжетная линия *Elite Force II* весьма протяженна – по меньшей мере, втрое длиннее, чем в оригинале.

Шестилетняя эпопея *Star Trek: Voyager* закончилась, но команде *Elite Forces* предстоит совершить еще немало славных дел. Отталкиваясь от сюжета оригинального *Star Trek: Elite Force*, сиквел начинается как раз с того момента, на котором закончилась предыдущая часть. И неважно, являетесь вы фанатом «*Звездного пути*» или нет, эпическая история, придуманная ребятами из Ritual Entertainment, заставит вас с волнением и нетерпением ждать начала каждой новой миссии, гарантирую.

Завязка такова: после уничтожения сферы Боргов – события, произошедшего в конце телесерии *Star Trek: Voyager* и являющегося вашей первой миссией в *Elite Force II*, – команда против своей воли оказывается направленной на кабинетную работу одним из многочисленных бюрократов Звездного Флота. К счастью, в дело вмешивается капитан Пикар (озвученный Патриком Стюартом), который снова собирает бойцов вместе и отправляет их на серию весьма необычных заданий, в ходе которых вам придется разобраться с нехорошими существами, весьма напоминающими Чужих, а также познакомиться с двумя совершенно новыми для вселенной *Star Trek* расами – Attrexians и Idryll.

Attrexians – типичное «гномское» сообщество, занимающееся в основном добычей ископаемых и строительством. Idryll, долгое время испытывавшие притеснения со стороны Attrexians, выглядят как эльфы – это утонченные и загадочные существа. Конфликт между двумя расами, а также происхождение и природа угрозы со стороны «Чужих» – вот две основных интриги, вокруг которых закручен весь сюжет.

ДОЛГОЙ ТЕБЕ ИГРЫ, СЫНОК...

На радость фанатам, разочарованным краткостью первой части, сюжетная линия *Elite Force II* весьма протяженна (по меньшей мере, втрое длиннее, чем в оригинале). В ходе прохождения нам предстоит посетить более 10 различных локаций – от фантастических био-фабрик до арктических аванпостов Ромулан. Такое большое количество непохожих друг на друга сеттингов обусловлено желанием разработчиков поддерживать в игроках постоянный интерес к тому, что будет дальше, и пока есть все основания надеяться, что ребята из Ritual нас не подведут.

Как известно, чем более масштабной является игра, тем труднее сделать ее геймплей сбалансированным. Сейчас, когда продукт пребывает в промежуточном состоянии между альфа- и бета-версией, авторы как раз и пытаются добиться оптимального соотношения между экшеном, хаканьем дверей и решением головоломок. Нам довелось увидеть только альфу, и продюсер Даг Пирсон (Doug Pearson) объяснил, что главная задача дизайнеров сейчас – сделать так, чтобы игроки не запутались и не заскучали от слишком большого количества паззлов, неизбежно снижающих общий темп прохождения. Внутренний голос почему-то подсказывает мне, что, скорее всего, ближе к релизу Activision и Ritual решат в целях баланса вообще выбросить из игры большую часть головоломных загадок, связанных с открыванием дверей...

Одной из наиболее сильных сторон *Elite Force II* является атмосфера, полностью погружающая игрока в сюжет, – мы не просто проходим один уровень за другим, а чувствуем себя полноправными участниками важных событий, происходящих вокруг. Чтобы добиться этого, дизайнеры Ritual используют самые разнообразные средства – уровни, которые нужно проходить на время, мини-игры, диалоги, результаты которых оказывают влияние на дальнейшее развитие сюжета, забавные побочные разговоры, ну и, разумеется, множество новых видов оружия, включая таинственный Mystical Staff и радиационную пушку, альтернативный режим которой больше всего напоминает стрельбу ядерными фугасами.

КОСМИЧЕСКАЯ ЛЮБОВЬ

Всем известно, что непременным элементом любой *Star Trek*'овской истории является любовная линия. В самом начале *Elite Force II* вам повстречается странный безлюдный звездолет, на борту которого вы познакомитесь с инженером Катариной Скотт. Это внучка знаменитой Скотти – инженера «Энтерпрайза» из оригинального телесериала. Более того, девушка расскажет потрясенному игроку, что с помощью технологии, изобретенной в фильме ее дедом, ей удалось сохранить часть экипажа в транспортере корабля, несмотря на отказ системы жизнеобеспечения.

Звучит неплохо, не правда ли? Кроме того, меня лично очень радует творческое и, если можно так сказать, душевное отношение ребят из Activision и Ritual к миру *Star Trek*. Они обращаются с событиями сериала не как с мертвой историей, а напротив - вдыхают в них новую жизнь, связывая воедино различные эпизоды и даря игрокам ни с чем не сравнимое чувство причастности к этим эпическим событиями. По мере развития сюжета вы обнаружите, что стали одной из сторон в классическом любовном треугольнике, и решения, которые вы примете в этой ситуации, окажут влияние на финал игры. А кто будет третьей стороной, я вам не скажу, и не просите! Просто подождите до мая – именно тогда *Star Trek: Elite Force II* выйдет, и вы сами все узнаете.

LITE FORCE II

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ACTIVISION**
РАЗРАБОТЧИК: **RITUAL**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **МАЙ 2003**

Нужно пробиться через эту высокую траву... и через этих неприятных ребят!


Катапульта стреляет...


...пока командир ей лично управляет.

SAVAGE

Я буду играть в FPS, ты – в RTS, и вместе мы им покажем! **Даррен Глэдстоун**


Вторжение началось!


Какое раздолье для кемпера...

Для достижения победы потребуются слаженные и согласованные усилия как «стратегов», так и «бойцов».

Наконец-то на свете появится игра, которая придется по вкусу и фанатам экшена, и любителям риал-тайм стратегий. *Savage* органично сочетает в себе удалой шутер от первого лица и геймплей классических RTS – а стиль прохождения определяется исключительно вашими личными пристрастиями.

Сами разработчики из S2 Games называют свое творение «риал-таймовым стратегическим шутером». Что, черт побери, означает сей набор слов? Всего лишь то, что, помимо выбора стороны, за которую вы будете сражаться, вам предлагается сделать еще один важный выбор – кем быть. Потому что многопользовательские партии в Savage разворачиваются в двух плоскостях: 64 солдата, разбитые на две команды, носятся по уровню, стреляя друг в друга, собирая золото и накапливая опыт, а два стратегических командира отдают своим бойцам общие указания и директивы.

Чтобы лучше понять, что нас ожидает, представьте себе мультиплеер *Battlefield 1942* (с элементами *EverQuest*), которым из недосягаемой выси руководят два полководца, воспринимающие общую картину боя как классическую RTS. Звучит заманчиво, ничего не скажешь. В зависимости от ваших склонностей и способностей можно будет или превратиться в неуязвимого Главнокомандующего, или же самому выполнять его приказы в режиме от первого лица. Геймеры со стажем наверняка вспомнят сейчас о подобном смешении жанров в космической игрушке *Allegiance* от Microsoft. Но, в отличие от нее, в Savage для достижения победы потребуются слаженные и согласованные усилия как «стратегов», так и «бойцов». Если командир доволен действиями того или иного игрока, он может подбросить ему призовых денег, а когда этот игрок убьет противника, на счет командира также поступит некоторая сумма.

СТРАТЕГИЯ ИЛИ МЯСОРУБКА?

Играя в Savage в стратегическом режиме, вы будете управлять сбором ресурсов и технологическим развитием своего племени. Как и в любой RTS, вам предстоит зарабатывать деньги, добывать руду, отстраивать базу, возводить фабрики и сторожевые башни... Имеются рабочие, которым нужно указывать, куда идти; древние технологии, ждущие, пока их изучат; и солдаты, для которых нужно проложить по карте маршрутные точки и указать мишени. Причем функции рабочих выполняют контролируемые компьютером NPC, а вот солдат – как правило, живые игроки.

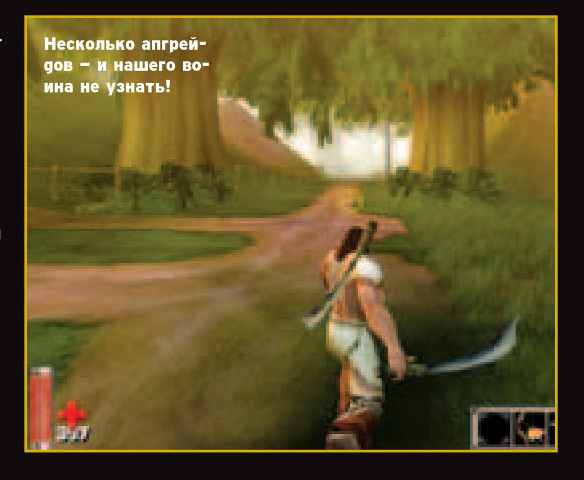
В режиме от первого лица вас ждет много грязной работы – убивать врагов, атаковать сооружения, собирать чертовы ресурсы... От парня, управляющего жизнью племени из поднебесной выси, зависит очень многое. Если он грамотно все спланирует и осуществит, то мы получим более продвинутые боевые технологии и больше денег для покупки всевозможных полезных приспособлений. Если будешь вести себя хорошо и слушаться приказов, а также сможешь продержаться в живых в течение более-менее длительного периода, то получишь опыт. Убивай встречающихся на карте животных и нейтральных противников – станешь ловчее рубиться, получишь шанс выжить и стать богатым.

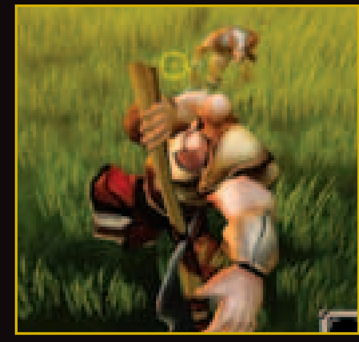
ЧЕЛОВЕК ИЛИ ЗВЕРЬ?

Действие *Savage* разворачивается на просторах некоего фэнтезийного мира. Человечество по каким-то причинам оказалось вновь отброшенным в Каменный Век, и сейчас активно пытается заново открыть забытые технологии Древних. Вам предстоит выбрать сторону – Людей или Зверей. Племена Людей хищнически эксплуатируют природные ресурсы, изучая магнетизм, электричество и химию. У них есть самое разнообразное оружие – от топоров и арбалетов до ракетниц и взрывчатки. Что касается Зверей, то они пошли по пути магии, и в бою полагаются на разрушительные заклинания.

Джесси Хейес (Jesse Hayes), ведущий дизайнер и исполнительный директор S2 Games, клянется, что в финальной версии сетевой код будет настолько хорошо отлажен, что без проблем потянет партии с 64 живыми игроками. Между прочим, за все время, проведенное нами в офисе разработчиков, игра ни разу не зависла, хотя мы издевались над ней как могли. И хотя сейчас еще рано говорить об одиночной кампании или ботах, заменяющих живых игроков в больших партиях, Хейес заверил нас, что игру можно будет как угодно настраивать и приспосабливать для различных ситуаций. «Пара-тройка поправок – и вы получаете совершенно другую игру», – пояснил он, на наших глазах изменяя ассортимент доступного оружия и скины на моделях, чтобы превратить *Savage* в современный варгейм. Вскоре после появления игры в продаже разработчики планируют сделать код движка открытым, чтобы геймеры могли изготовлять самодельные моды. В данный момент студия трудится над редактором кампаний, но, по словам Хейеса, «для завершения этой работы нам потребуется помощь фанатского сообщества и пользовательские моды». Оригинальный подход, ничего не скажешь. Ну а узнать, оправдаются ли ожидания авторов, мы сможем уже в мае.


Менеджмент ресурсов, черт его побери...


Несколько апгрейдов – и нашего воина не узнать!

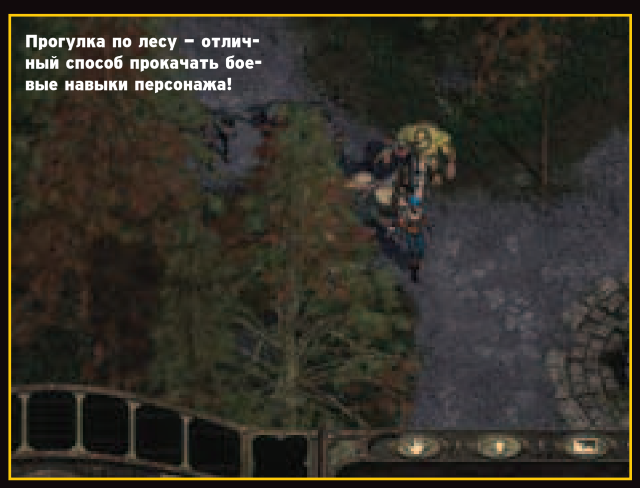


ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **IGAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **S2 GAMES**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **МАЙ 2003**


Из окружения надо выбираться, и чем быстрее – тем лучше.


В мире *Lionheart* нападения врагов можно ожидать повсюду.


Прогулка по лесу – отличный способ прокачать боевые навыки персонажа!

LIONHEART: L OF THE CRUS

Другое Средневековье. **Глеб Соколов**


Несмотря на все заверения разработчиков, некоторые сцены *Lionheart* подозрительно напоминают Diablo…

Тема альтернативной истории с давних пор оставалась заманчивой и притягательной для самых разных мечтателей, фантастов, а позже – и для разработчиков игр. Ведь порой достаточно лишь слегка изменить ход реальных событий, и уже никто не в силах будет предугадать, что же случится дальше. И все, даже судьбы целых стран и вселенной, зависит только от вашей собственной фантазии!

Взять хотя бы одну из самых ожидаемых ролевых игр последнего времени – *Lionheart*, сюжет которой как раз и базируется на альтернативной истории нашего мира. А если быть точнее – на событиях, связанных с крестовыми походами, Ричардом Львиное Сердце, Святой Инквизицией и прочими известными персонами, событиями и атрибутикой Средних Веков…

ИСТОРИЯ, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО

Все началось, когда в 1192 году король Ричард Английский, прозванный Львиным Сердцем, во главе своего войска, объединившегося затем с армиями Филиппа Французского и Фридриха Барбароссы, выступил в крестовый поход за освобождение Святой Земли и Гроба Господня от сарацин. Удача сопутствовала рыцарям, и они одерживали одну победу за другой. Закончилось все тем, что мусульмане прислали к Ричарду послов для заключения мира. Король Англии предложил им выплатить откупную дань. И все бы ничего, да только в султанских сокровищницах, как назло, не оказалось нужной суммы. Ричард вскоре узнал об этом, и конечно, был весьма и весьма недоволен. А тут еще и советник короля начал убеждать его в том, что следует наказать непокорных, навсегда стереть их с лица земли! Горячему потомку викингов такие речи пришлись по душе и вскоре в Аккру, где разместился лагерь Ричарда, были доставлены несколько могущественных священных артефактов, сила которых (по заверениям советника) должна была благословить и многократно усилить войско крестоносцев…

Но как только реликвии оказались собраны вместе, истончилась и дала трещину сама ткань мироздания. Демоны и бестелесные существа из мира Духов устремились на Землю, проникая в людей, животных и даже неодушевленные предметы. Так магия пришла в этот мир, а вместе с ней прибыли и все проблемы, свойственные волшебным мирам. Что характерно, обычные земные напасти тоже никуда не исчезли…

Например, в 1241 году, печально известное нашествие Золотой Орды под предводительством хана Батыя захлестнуло не только русские княжества, но и благодаря вмешательству демонических сил всю Европу вплоть до границ Франции. К тому же здесь монголы встретили подходящих союзников в лице гоблинских отрядов, с которыми они быстро нашли общий язык. Позже, когда армии Запада и войска рыцарей Храма, одержавшие победу в крестовом походе против Драконов Бурь, все-таки вынудили Батыя покинуть Европу, именно гоблины прикрывали отступление монголов и практически все полегли в битвах.

Но последствия монгольско-гоблинского нашествия давали о себе знать еще очень долгое время. Папский престол был перенесен из разоренного войной Ватикана в Испанию, навсегда были стерты с лица земли Византия и Тевтонский Орден…

Еще столетие спустя Европе пришлось столкнуться с войнами Некромантов, начавшимися из-за того, что в 1192 году, во время Разрыва, воскресли несколько фараонов Египта, которые тут же решили восстановить власть над некогда принадлежавшими им землями. После гражданской войны и кровопролитных сражений страной стал править Рамсес Второй. А его коллеги-фараоны отправились в другие регионы Север-

Похоже, что нас занесло прямо в Инквизицию…

На исход сражения в *Lionheart* влияют не только параметры героя и монстров, но и частота ударов!

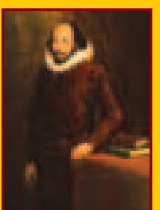
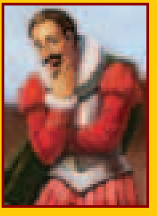
Отважный потомок легендарного короля должен всего-навсего спасти мир, которому опять угрожает катастрофа почище Разрыва. А для этого, скорее всего, снова придется разыскивать могущественные артефакты, с которых и началась вся история…

EGACY ADER

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **INTERPLAY**
РАЗРАБОТЧИК: **REFLEXIVE ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **I КВ. 2003**

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА



В *Lionheart* нам предстоит встретиться не только с абстрактными NPC, рожденными фантазией разработчиков, но и некоторыми вполне достоверными историческими личностями. Как вам, например, возможность выполнить квест по просьбе Уильяма Шекспира, Сервантеса или Никколо Макиавелли? В мире *Lionheart* можно будет повстречать многих знаменитых деятелей той эпохи – писателей, ученых или путешественников. А кое-кто из них может даже присоединиться к главному герою игры в его странствиях!

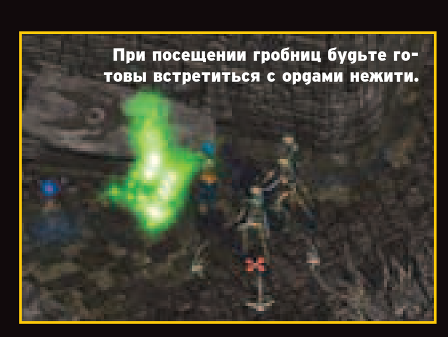
ной Африки, надеясь укрепиться там. Все было уже более-менее мирно, когда некие злобные маги выкрали у фараонов Книгу Мертвых, изучив страшные тайны которой, они познали забытое искусство Некромантии. Создав армию нежити, волшебники напали на египтян, и очень быстро вся Северная Африка превратилась в настоящее царство мертвых... Но Некроманты не собирались останавливаться на достигнутом, и, построив костяные ладьи, решили помериться силами с народами Европы и Азии. На самом деле, воинственные намерения нежити были связаны не только с жаждой власти и расширения владений. Могущественные темные маги искали те самые артефакты, которые некогда послужили причиной Разрыва, а позже были спрятаны людьми Ричарда и ставшего ему союзником султана Саладина в надежных укрытиях Запада и Востока...

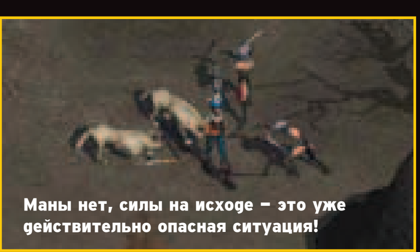
В середине XV века Инквизиция сумела найти способ остановить Некромантов с помощью Божественной магии, предположительно исходившей от святых. Изготовили волшебное оружие, которое смогло обратить в бегство и уничтожить орды нежити. Был объявлен пятый крестовый поход, и вскоре Северная Африка была освобождена из-под власти Тьмы. Лишь немногие ожившие мертвецы сумели бежать от крестоносцев, укрывшись среди мрачных лесов и заброшенных кладбищ. Заодно Инквизиция извела и воскресших пару сотен лет назад, а потом еще и потерявших Книгу Мертвых фараонов. Чтобы неповадно было. Кстати, именно во время войны с Некромантами, защищая одну из древних реликвий, погибла и прославившаяся в борьбе с темными силами, еще при жизни почитавшаяся святой великая героиня Франции Жанна Д'Арк.

По окончании пятого крестового похода Инквизиция оказалась самой могущественной силой в Европе. Но неожиданно дал знать о себе и еще один тревожный факт. В 1461 году выяснилось, что один из чиновников испанского правительства занимается магией. Он был немедленно арестован инквизиторами, но на всех допросах и во время попыток изгнания злого духа лишь издевался над следователями, в насмешку над ними разговаривая на древних языках... Инквизиторы были смущены, им еще не приходилось сталкиваться с подобной силой. Они так и не смогли ничего добиться, и ходят слухи, что лишь вмешательство самого Великого Инквизитора Томаса де Торквемады помогло изгнать демона... Тем не менее, Инквизиция решила провести проверку и других высокопоставленных лиц, причем не только в Испании, на предмет подозрений в одержимости злыми духами. Однако же королева Англии Елизавета встретила прибывших к ней инквизиторов весьма холодно, а попытку беглого допроса сочла оскорблением, и для незваных гостей все закончилось весьма плачевно – казнью.

Инквизиция таким поворотом событий была, мягко говоря, недовольна, и все едва не закончилось войной. К счастью, конфликт был исчерпан дипломатическими средствами. Да и охота на демонов к тому времени уже пошла на убыль. Конечно, инквизиторам удалось выявить и уничтожить немало всяческой нечисти, но, как правило, находилась она все-таки не в королевских дворцах, а среди трущоб, могильников и пустырей...

Впрочем, отношения между Инквизицией и Англией оставались весьма натянутыми, и было понятно, что крупный вооруженный конфликт лишь оттягивается. Испания к тому же стремилась к владычеству на просторах морей, эти же цели преследовало и островное королевство. В конце концов, 1587 год ознаменовался крупным морским сражением между англичанами и испанцами. Среди павших в битве было и несколько влиятельных инквизиторов. Стало ясно, что на этот раз война неизбежна, и огромный флот, Великая Армада, уже готовился к началу похода...


При посещении гробниц будьте готовы встретиться с ордами нежити.


Маны нет, силы на исходе – это уже действительно опасная ситуация!

ОДИНОКИЙ ГЕРОЙ

Как раз в это смутное время и кончается предыстория *Lionheart*, плавно перетекая в саму игру. Мы оказываемся в мрачном и застывшем в ожидании войны мире, обитателям которого может показаться, что надежда почти умерла. Наверное, тоскливо было на сердце и у нашего главного героя, прозябающего в качестве раба среди роскоши гигантской столицы Испании и всего цивилизованного мира того времени – Nueva Barcelona. Но не стоит отчаиваться! Все-таки потомку самого Ричарда Львиное Сердце это не к лицу. К тому же нетрудно догадаться, что рабом наш герой будет оставаться весьма непродолжительное время. А впереди у него еще длинный и непростой путь, полный опасных и не очень приключений на территории Испании, Франции и превратившейся в огромный архипелаг Англии. Правда, сюжет *Lionheart* (в отличие от эпохальной предыстории) не претендует на лавры излишней оригинальности. Отважный потомок легендарного короля должен всего-навсего спасти мир, которому опять угрожает катастрофа почище Разрыва. А для этого, скорее всего, снова придется разыскивать могущественные артефакты, с которых и началась вся история...

Непосредственно под управлением игрока в *Lionheart* окажется только один персонаж, а именно – сам главный герой. Правда, будет еще возможность взять себе в команду нескольких помощников (общим числом до трех), но управлять их поведением будет AI, что, честно говоря, вызывает некоторые опасения.

Каждый из героев игры будет обладать семью базовыми параметрами, определяющими его поведение при разговоре с NPC или в бою. Сюда относятся, например, сила, харизма, ловкость, выносливость и удача. Кроме того, значения этих параметров будут зависеть и от расы персонажа. Всего их в игре намечается четыре. Pureblood – это самые обычные люди, как всегда, наиболее усредненная и сбалансированная раса. Еще есть Sylvant (умные, остроухие – в общем, типичные эльфы), за счет родства с элементальными духами ставшие прирожденными магами и, соответственно, никудышными бойцами. Feralkin – очень сильные физически существа, к тому же обладающие отличной сопротивляемостью магии. Ну а Demokin, раса прирожденных воров и следопытов, судя по всему, придется по душе любителям действовать скрытно и без лишнего шума.

ДЕЛА РОЛЕВЫЕ

В *Lionheart* используется ролевая система *S.P.E.C.I.A.L.*, которая до того применялась в нетленных шедеврах *Fallout I/II*. Впрочем, следует сразу отметить, что кроме этого творение Reflexive Entertainment с легендарными постапокалиптическими RPG более ничего не связывает. По крайней мере, так утверждают сами разработчики.

В соответствии со всеми принципами *S.P.E.C.I.A.L.*, в Lionheart мы увидим обширный набор различных перков (Perks) и трейтов (Traits). Разница между этими, грубо говоря, талантами, состоит в том, что новые перки герой может получать постоянно, скажем, после разговора с нужным NPC или накопления какого-то определенного количества опыта. В то же время трейты (что можно перевести как «Черта характера») задаются один раз, при генерации пер-


Некоторые представители расы Feralkin людей напоминают лишь весьма отдаленно...

LIONHEART И «ЧЕРНЫЙ ОСТРОВ»

Несмотря на то что разработкой *Lionheart* занимается команда Reflexive (предыдущие игры которой – это *Zax – The Alien Hunter* и *Star Trek – Away Team*), активную поддержку в этом деле ей оказывает не кто иной, как Black Isle Studios. Так, например, многие диалоги в игре будут принадлежать перу корифеев ролевого жанра, которые выступают и в роли продюсеров проекта.

Стоит учесть, что Инквизиция не дремлет, и если ваш персонаж станет настоящим монстром, то ни к чему хорошему это не приведет.

сонажа в самом начале игры. Кроме того, в отличие от перков, которые одинаковы для всех обитателей мира *Lionheart*, существуют и специальные расовые трейты (они характерны для всех рас, кроме Pureblood). Например, Feralkin могут впадать в состояние животной ярости и отращивать огромные когти или волчью шкуру. Однако надо учитывать, что Инквизиция не дремлет, и если ваш персонаж в результате станет настоящим монстром, то ни к чему хорошему это не приведет. К тому же NPC вряд ли будут рады общению с таким красавцем.

ВОИНЫ И МАГИ

Трудно отыскать ролевую игру, в которой бы значительное внимание не уделялось сражениям и всему, что с этим связано. *Lionheart* – не исключение. Все



Некоторые заклинания выглядят очень эффектно!



Иногда драться приходиться даже на городских улицах.

Как только реликвии были собраны вместе, истончилась и дала трещину сама ткань мироздания. Демоны и бестелесные существа из мира Духов устремились на Землю, проникая в людей, животных и даже неодушевленные предметы. Так магия пришла в этот мир, а вместе с ней прибыли и все проблемы, свойственные волшебным мирам.

бои будут проходить в реальном времени, однако можно будет использовать и управляемую паузу, что все-таки несколько реабилитирует боевую систему игры, которую одно время не без оснований сравнивали с *Diablo*... На самом же деле все не так просто. Например, как и в славноизвестных *«Проклятых Землях»*, можно будет наносить прицельные удары в различные части тела. От этого будет зависеть и наносимый урон, и точность атаки. Тем более что, кроме банального «попал-промазал», в *Lionheart* есть еще целых 8 последствий атаки! Это, например, возможность оглушить противника, отбросить его или вообще отправить на тот свет одним ударом!

Позаботились разработчики *Lionheart* и о тех, кто острому клинку и тяжелой дубине предпочитает древнюю мудрость и неудержимое пламя огненных шаров. Магия в игре будет представлена тремя школами – Божественной, Ментальной и Племенной. Между собой они различаются направленностью воздействия заклинаний. Например, магия Божественной школы – это прежде всего разного рода лечение и защита, Ментальная школа наверняка придется по вкусу любителям опустошительных боевых заклинаний, а Племенная – некромантам и жаждущим получить возможность управлять животными. Каждая школа подразделяется на несколько групп. Например, к Ментальной магии относятся заклинания групп Огня, Холода и Электричества.

ВРАГ У ВОРОТ

Кроме четырех разумных рас, мир *Lionheart* населяет множество других, как правило, враждебно настроенных по отношению к игроку существ. Разрыв заполонил Землю ордами самых фантастических монстров, а последовавшие затем войны Некромантов и прочие события лишь усугубили ситуацию. Поэтому если за стенами больших городов еще можно чувствовать себя в относительной безопасности, то где-нибудь в лесу (я уже не говорю о заброшенных кладбищах, подземельях и тому подобных местах) стоит держать ухо востро! Разработчики обещают нам встречи как с давно и хорошо знакомыми зомби, скелетами или гоблинами, так и с более экзотическими существами – например, Lava Trolls, Ethereal Succubus или Disemboweled Gangler. А вот любимых почти всеми без исключения разработчиками злобных крыс не будет, хватит мучить бедных животных!

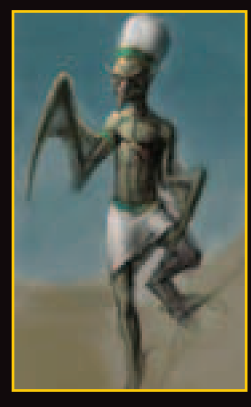
ДВИЖОК – ЭТО НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ!

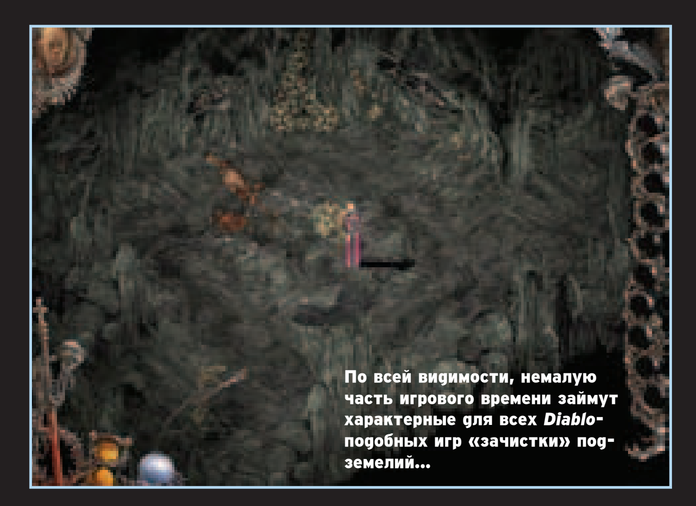
Для создания *Lionheart* разработчики из Reflexive Entertainment используют движок собственного производства под названием Velocity Engine. Вся графика в игре представляет собой сочетание двухмерных рисованных задников с трехмерными моделями персонажей и монстров. Решение выглядит вполне удачным – ведь наряду с высокой детализацией объектов мы получаем возможность наблюдать смену снаряжения героя на уровне трехмерной RPG! Ну а скриншоты *Lionheart* только подтверждают то, что за качество графики в игре можно не переживать.

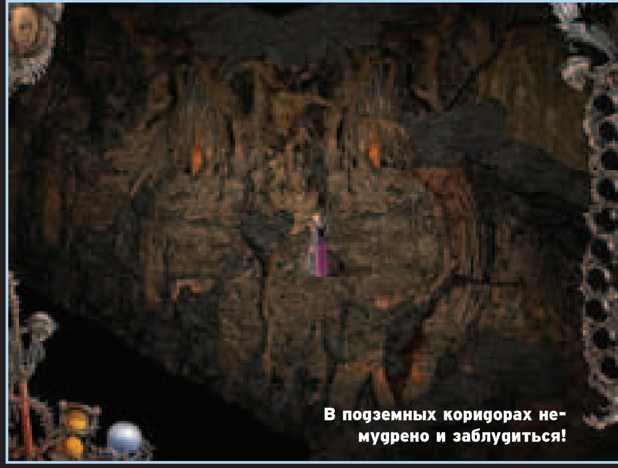
До выхода *Lionheart* остаются считанные недели. Вполне может быть даже и так, что когда вы будете читать эти строки, игра уже появится на прилавках магазинов. В любом случае, ждать осталось совсем не много. Тем более что *Lionheart* того стоит. И не побоюсь предположить, что у Reflexive вполне может получиться настоящий хит. Остается лишь надеяться, что так оно и будет!

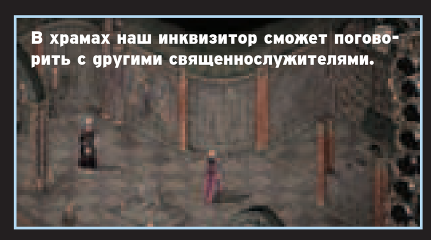


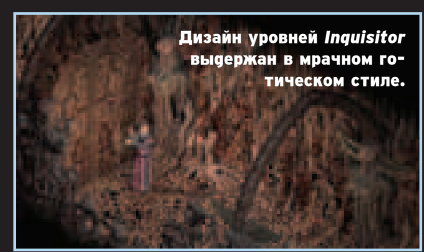
В порту можно запросто повстречать пиратов или контрабандистов.




По всей видимости, немалую часть игрового времени займут характерные для всех *Diablo*-подобных игр «зачистки» подземелий...


В подземных коридорах немудрено и заблудиться!


В храмах наш инквизитор сможет поговорить с другими священнослужителями.


Дизайн уровней *Inquisitor* выдержан в мрачном готическом стиле.

INQUISITOR

Берегитесь, чернокнижники!.. **Глеб Соколов**

Н а первый взгляд, проект молодой чешской студии Wooden Dragon может показаться самой обычной, даже более того – заурядной *Diablo*-подобной ролевой игрой. Судите сами – двухмерная спрайтовая графика, сюжет, посвященный спасению отдельно взятой империи от сил зла, а также обязательные подземелья, населенные самыми разными монстрами. Окажись при этом главный герой игры ко всему еще и простым рыцарем (магом, рейнджером, вором и т.д.), то разработчикам пришлось бы здорово попотеть, чтобы привлечь внимание игровой общественности к своему проекту.

Однако же этого не произошло. А все потому, что в *Inquisitor* борьба со злом будет происходить весьма нестандартным образом. Как можно догадаться даже из названия игры, ее главным героем как раз и окажется инквизитор (вообще довольно интересная тенденция – в *Mistmare* от Sinister Systems мы можем наблюдать ту же картину), точнее целых три персонажа на выбор, тем не менее, вполне подходящих на данную роль. И в связи с этим нам будет предоставлена возможность арестовывать любого из обитателей игровой вселенной, допрашивать его и даже использовать пытки. Признаюсь честно, мне ранее не доводилось встречать игры, где было бы реализовано нечто подобное. Наверняка Inquisitor еще предстоит испытать на себе всю прелесть неоднозначной реакции игроков и прессы. Достаточно вспомнить историю *Dungeon Keeper* (по сути своей – вообще пародийной игры), на которую и то поглядывали искоса из-за ее мрачного антуража (вроде комнаты пыток и выращивания нежити). А ведь в Inquisitor все куда серьезнее...

Впрочем, на самом деле, в игре будет немало интересного и помимо допросов бедолаг-NPC (кстати, за издевательства над невинными гражданами наш инквизитор теряет очки репутации, а это может закончиться очень и очень плохо). Разработчики обещают увлекательный нелинейный сюжет, заполненный не только одними лишь убийствами монстров, но и, например, расследованием преступлений. Всего можно будет выполнить около 75 квестов, что, по мнению разработчиков, займет 40-50 часов насыщенного геймплея. Остается лишь надеяться, что это не просто рекламный лозунг. Кроме того, весьма обширным окажется и набор доступных в игре предметов, в том числе оружия и доспехов, которые обязательно пригодятся в сражениях с более чем 80 типами монстров. Кстати, разработчики обещают сделать в игре весьма высокий уровень AI противников, но в чем это будет проявляться, пока не совсем ясно. Также разработчики помалкивают и насчет устройства ролевой системы Inquisitor, ограничиваясь рассказами о наличии в игре неких 15 навыков, влияющих на тактику ведения боя, и уже упомянутой выше репутации.

Пока что до выхода *Inquisitor* остается много времени (даже сами разработчики еще не определились с точной датой этого события). И если Wooden Dragon хотя бы частично сдержит свои обещания, то нас ожидает как минимум неординарная и любопытная игра. Ну а пока что будем ждать появления свежих новостей о проекте и надеяться на лучшее.

ИНСТИТУТ ИНКВИЗИЦИИ

В реальной истории институт инквизиции (от лат. *Inquisitio* – «расследование») возник в 1229 году, когда церковными иерархами на съезде в Тулузе было объявлено о создании трибунала, предназначенного для розыска и наказания еретиков, колдунов и прочих прислужников темных сил. При этом способы, которые использовались для достижения этих целей, гуманностью не отличались. Своеобразным изложением целей и методов инквизиции стал труд немецких инквизиторов Шпренгера и Инсториса под названием *«Молот Ведьм»*, который современные историки назвали *«роковой книгой Средневековья»*. Кстати, официально институт инквизиции был упразднен только в 1965 году.

«...Мы, инквизиторы Верхней Германии, по мере сил и с помощью Бога искоренили ведьм нашей области. ...Инквизиторы говорят, что все колдуны, гадальщики, некроманты, т.е. все прорицатели, отрекшиеся от принятого в свое время святого верования, подлежат суду инквизитора и епископа, согласно канону Multorum querela в Princip de haeret в Клементинах...»

Я. Шпренгер, Г. Инсторис «Молот ведьм», конец XV - XVI вв.

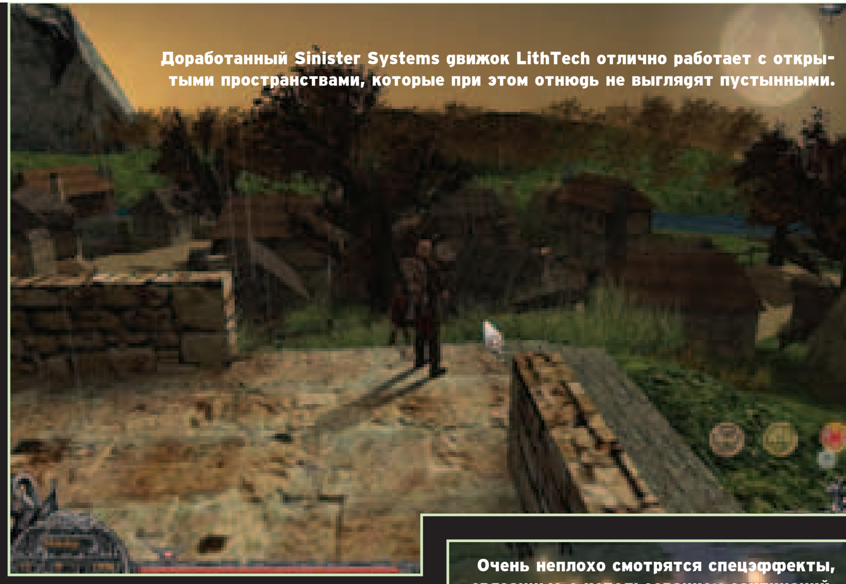
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CINEMAXX**
РАЗРАБОТЧИК: **WOODEN DRAGON**
ЖАНР: **RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **ВТОРОЕ ПОЛУГОДИЕ 2003**

MISTMARE

Путь монаха. **Глеб Соколов**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ
ИЗДАТЕЛЬ: ARXEL TRIBE
РАЗРАБОТЧИК: SINISTER SYSTEMS
ЖАНР: RPG
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2003 ГОДА



Доработанный Sinister Systems движок LithTech отлично работает с открытыми пространствами, которые при этом отнюдь не выглядят пустынными.

В компьютерных играх нам часто приходится исполнять самые разные, порой довольно необычные роли. Могущественные правители и великие герои, спасители мира и простые искатели приключений. Ученые и варвары, маги и космические десантники, гномы и эльфы. Сколько игр – столько и ролей.

Сегодня даже самым изобретательным разработчикам приходится здорово поломать голову в поисках оригинального сюжета и колоритных персонажей. Ведь не так-то просто придумать героя, способного удивить своим образом бывалого геймера. Однако же, к счастью, поток по-настоящему интересных идей в игровом дизайне не иссякает. И очевидным тому доказательством может послужить ролевой проект *Mistmare* от словенской команды Sinister Systems.

Давайте на минуту представим, как мог бы выглядеть сегодня наш мир, если бы в XIV веке не началась эпоха Возрождения? Если бы спустя еще несколько сотен лет не произошла техническая революция, не появились паровые машины, самолеты, компьютеры и атомные реакторы? Как бы мы жили сегодня?

Изобразить такой мир, вселенную с альтернативной историей (привет от *Lionheart!*), как раз и попытались разработчики из Sinister Systems. События *Mistmare* происходят в 1996 году, но с таким же успехом датировать их можно было бы и концом XV века! В этом мире современная Европа так же, как и сотни лет назад, разбита на десятки королевств с зыбкими границами, изменяющимися в зависимости от способностей правящего монарха и его соседей. Огромным влиянием во всех областях общественной жизни обладает Святая Церковь и ее многочисленные институты, вроде монашеских орденов. Но существует еще один фактор, которого, к счастью, не знала реальная история. Это Туман, вот уже на протяжении 600 лет покрывающий территорию Северной Европы. Только благодаря усилиям Церкви (служители которой, по версии Sinister Systems, обладали магическими способностями) зловещая тень не опустилась на южные страны. Хотя, с другой стороны, сами священнослужители как раз и были виноваты в появлении Тумана. В свое время Церковь попыталась излечить охваченную эпидемией Европу от чумы, но что-то пошло не так и в результате прозванная «Черной Смертью» инфекция преобразовалась в еще более страшное явление – Туман. Пока что его распространение удавалось сдерживать. Но все, конечно же, понимали, что такое решение проблемы не является окончательным. Когда-нибудь должен был найтись тот, кто решился бы разгадать, пожалуй, самую мрачную и таинственную загадку в истории.

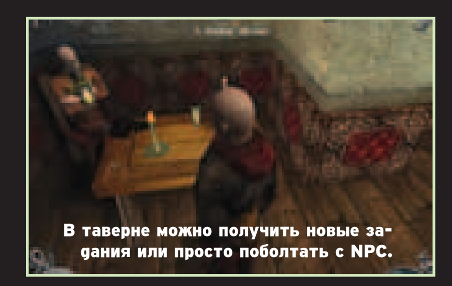
И он пришел – человек Церкви, монах-инквизитор, посланный противостоять врагу рода человеческого и отвести дьявольские козни.

Как вы уже, наверное, догадались, сей святой отец по имени Isador и является главным героем игры. Что интересно, инквизитор из мира *Mistmare* вовсе не считает магию ересью. И даже более того, сам активно ею пользуется! Правда, в отличие от большинства ролевых игр, в *Mistmare* будет только две довольно специфических магических школы – Lithurgical и Alchemical. Первая, как видно из названия, предполагает использование специальных обрядов для борьбы с нечистой силой и ее прислужниками. Ну а вторая, соответственно, – изготовление различных снадобий и субстанций. Впрочем, отважному монаху для борьбы с многочисленными врагами наверняка пригодится и более материальное оружие. А именно всевозможные мечи, дубины, топоры, луки и даже мушкеты.

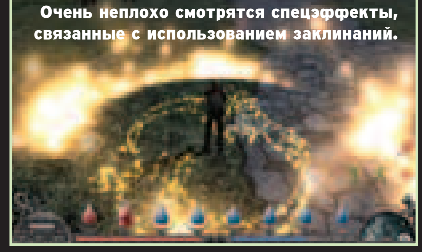
Тем более что противников у него будет предостаточно. За долгие века зловещий туман породил немало отвратительных созданий... Да и многие из людей успели предаться Злу. Впрочем, на своем пути Isador встретит не одних только врагов. Со многими обитателями *Mistmare* можно будет пообщаться, кое-кто из них даже может попросить инквизитора о помощи.

Для создания своего мира разработчики из Sinister Systems используют модифицированную версию известного движка LithTech, неплохо зарекомендовавшего себя в таких проектах, как No *One Lives Forever 1/2* или *Legends Of Might & Magic.*

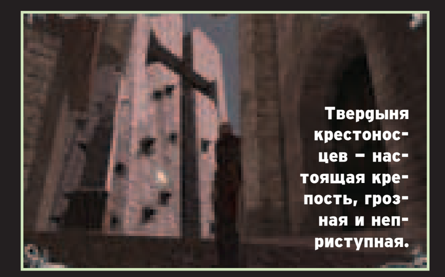
Выход *Mistmare* был запланирован на начало марта этого года, и хотя пока что игра еще не появилась на прилавках магазинов, на знакомство с ней можно рассчитывать уже в самое ближайшее время. А значит, первое путешествие в туманный и загадочный мир параллельной истории Sinister Systems состоится совсем скоро. Так что ждем и готовимся!



В таверне можно получить новые задания или просто поболтать с NPC.

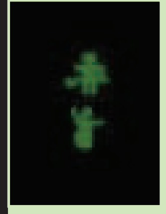


Очень неплохо смотрятся спецэффекты, связанные с использованием заклинаний.



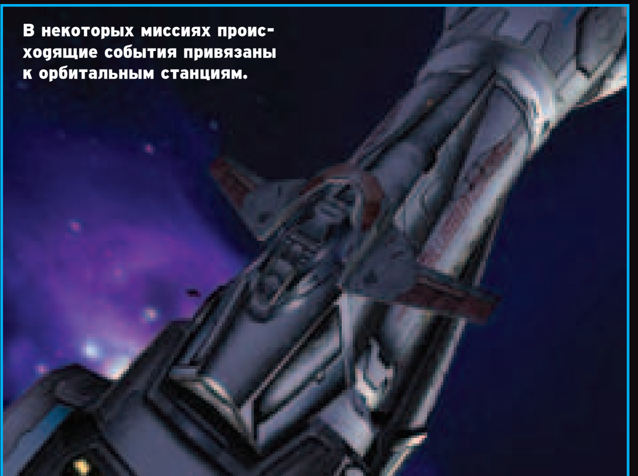
Твердыня крестоносцев – настоящая крепость, грозная и неприступная.

MISTMARE DELUXE



Пока *Mistmare* готовится к релизу, разработчики решили скрасить нам ожидание небольшим, но приятным сюрпризом. Речь идет о выложенной ими для свободного скачивания мини-игре *Mistmare DeLuxe*, созданной по мотивам сюжета своего старшего собрата. Правда, на сюжете сходство и заканчивается. Ведь *Mistmare DeLuxe* – это самая что ни на есть классическая двухмерная аркада (причем пошаговая!), выполненная в стиле середины 80-х гг. И если вас не пугают двухцветная графика, исключительно клавиатурное управление и отсутствие возможности сохраняться, то этот маленький проект Sinister Systems наверняка подойдет, чтобы скоротать время в ожидании выхода *Mistmare!*

Особая гордость создателей – полноценный трехмерный радар, расположенный внизу экрана.


В некоторых миссиях происходящие события привязаны к орбитальным станциям.


При всех визуальных красотах игра не сильно требовательна к ресурсам компьютера. Все эффекты поддаются настройке.

HOMEPLANET

Игра ближе всего по духу сериям *Wing Commander* и *X-Wing*. **Анатолий Норенко**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **РУССОБИТ-М**
РАЗРАБОТЧИК: **REVOLT GAMES**
ЖАНР: **SPACE SIMULATOR**
ДАТА ВЫХОДА: **ВЕСНА 2003**



Второстепенные миссии не обязательны к выполнению, но вместе с тем позволяют получать дополнительные бонусы.



Начало большой заварушки на околопланетной орбите.

Нomeplanet, являющийся первым, по сути, российским космическим симулятором, родился под счастливой звездой. Проект никогда не был обделен вниманием, а то, что на игровом небосклоне за последнее время не появилось ни одного достойного представителя жанра, только подстегивало интерес к игре.

В момент написания этих строк в недрах Revolt Games полным ходом идет работа по отладке финальной версии игры. Все верно, делегации *CGW RE* удалось взглянуть на практически законченный вариант *Homeplanet*, которому не достает лишь самых последних штрихов, – спешим поделиться скопившимися за время визита впечатлениями.

ЕГО ВЕЛИЧЕСТВО СЛУЧАЙ

Несправедливо было бы начать рассказ об игре без предварительного экскурса в прошлое. Крайне любопытно выглядит история появления проекта на свет.

В мае 2001 года компания «Руссобит-М» подписала договор со студией Revolt Games на издание научно-фантастического шутера *Neuro*. Работа над проектом началась почти сразу же. При этом Revolt Games удавалось совмещать разработку своего многообещающего экшна с локализаторской деятельностью. К сведению, число игр, красующихся в портфолио студии, уже давно превысило два десятка. Именно за свои качественные локализации и ответственный подход к делу компания известна в первую очередь.

Что интересно, в процессе написания концепции Neuro возникла идея создать космический симулятор в уже сформировавшейся вселенной. Главная причина такого, казалось бы, неожиданного решения – у создателей имелся на руках уже готовый engine собственной выковки. Авторство движка, к слову, принадлежит Олегу Петрову, главному программисту. В итоге все силы были сразу же переключены на реализацию *Homeplanet*, а амбициозный Neuro остался на время в стороне.

В ПОИСКАХ ЧУЖИХ ЗВЕЗД

Так получилось, что Homeplanet является приквелом, ежели желаете, прологом к *Neuro* – по той простой причине, что действие проектов происходит в одной вселенной, а между событиями наблюдается временной лаг в пару-тройку лет. Сюжетные линии не пересекаются, что сразу говорит о самодостаточности обеих игр. Конечно, не обойдется без знакомых, ранее где-то виденных персонажей, но герои, их истории, мотивация их действий совершенно иные.

На наш взгляд, главный козырь *Homeplanet*, выделяющий игру из общей массы – проработанная физическая составляющая. Ньютоновская физика, которая нашла применение в игре – своего рода изюминка.

Разразившийся конфликт, три противоборствующие стороны, и никакого шанса на примирение. В *Neuro* вы предстаете солдатом Федерации, а в Homeplanet вам уготована судьба пилота клана Тройден, изгнанного с родной планеты. Рассказ о сюжете не может быть полным без упоминания нейро-устройств – имплантантов, порой вызывающих побочный эффект и позволяющих контролировать окружающих. Но эти подробности все же имеют куда большую ценность для *Neuro*.

Клан ведет поиски нового пристанища в галактике, не обязательно прекрасной и живописной планеты – просто пригодной для жизни. В процессе не избежать столкновений с другими сторонами, преследующими свои корыстные цели. Сами создатели с неохотой расстаются с любыми деталями о сюжете в страхе подпортить играющим впечатление. Это как с хорошей книжкой: знать происходящее наперед – заведомо потерять интерес. Впрочем, всю подробную информацию по вселенной предлагается изучить на официальном сайте игры. Так вы точно сможете оценить масштабность происходящего.

ФЛЕР УСКОЛЬЗАЮЩЕЙ МЫСЛИ

На данный момент игра уже почти полностью готова, но, тем не менее, оторвать от работы кого-нибудь из команды просто не представляется возможным. В целом структура миссий уже давно выстроена, физическая составляющая внедрена – остались лишь незначительные доработки косметического характера. Как пример, создатели практически в последний момент решили обновить модели космической техники и добавить им полигонов.

Раз уж речь зашла о графическом исполнении, то признаемся, что выглядит игра довольно симпатично. Яркие виды планет, манящие звезды и величественные корабли образуют в совокупности по-настоящему живой мир. Хотя, с другой стороны, все это лишь отличные декорации для феерического представления.

Начальные миссии совершенно ясно дают понять, что представляет собой *Homeplanet*. Первое, что привлекает внимание – трехмерный радар, помогающий ориентироваться в пространстве и осведомляющий о местоположении противников. Интерфейс в целом не вызывает нареканий – никаких излишеств и в то же время на экране находится максимум полезной информации. Также довольно приятной показалась возможность использовать прицел, подсказывающий, в какую точку следует стрелять, дабы попасть в движущуюся посудину.

Движок, безусловно, красивый, и создатели обещают, что благодаря куче поддающихся настройке опций игра будет шустро бегать на компьютерах не самых последних конфигураций.

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

Homeplanet создавался с оглядкой на классические космические симуляторы. Как говорят сами разработчики, игра ближе всего по духу сериям *Wing*



Сейчас кому-то очень не повезет… Очень.

NEURO

Замороженный на время проект Revolt Games представляет собой научно-фантастический шутер. Действие *Neuro* происходит спустя год после событий Homeplanet в той же самой вселенной. Особенность игры кроется в психоспособностях героя, которые позволяют влиять на действия окружающих. Собственно, при прохождении вся ставка делается на псионику.



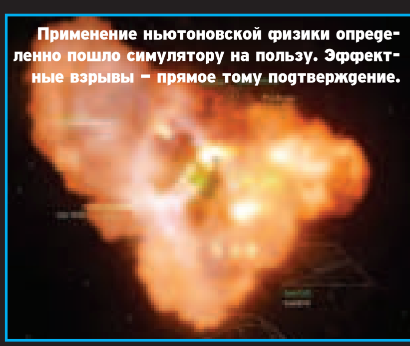
Commander и *X-Wing*. Единственное значительное отличие – в центре внимания находятся боевые действия. Забудьте о торговле, никчемной болтовне, вы – пилот, который должен выполнять задания.

Всего в игре представлено порядка двадцати миссий, причем не обошлось без разделения на основные и второстепенные задания. Вы можете заниматься тем, что вам по душе. Хотя, как показывает практика, никогда не следует оставаться в стороне от происходящих событий. Как пример, если пираты атакуют грузовой корабль Конфедерации, вы можете помочь любой из сторон. От таких действий зависит отношение к играющему.

Поухаживать за своей посудиной позволяется жен быть в первую очередь аддиктивным.

Таким образом, получив импульс при выстреле, корабль сдвинется в противоположную сторону. Если посудина находится в движении, пальба из пушек немного замедлит ее ход. Самый наглядный пример действия законов физики таков: крошечный истребитель, столкнувшись с массивным крейсером, незамедлительно взорвется. Последний же лишь растерянно закрутится на месте.

Привыкнуть к управлению сходу не так просто. Требуется провести за игрой не меньше часа, дабы затем уже свободно перемещаться в невесомости, маневрировать, стрейфиться и палить из пушек. Впрочем, настройке подвергается практически все.



Применение ньютоновской физики определенно пошло симулятору на пользу. Эффектные взрывы – прямое тому подтверждение.

Яркие виды планет, манящие звезды и величественные корабли образуют в совокупности по-настоящему живой мир. Хотя, с другой стороны, все это лишь отличные декорации для феерического представления.

между миссиями, причем любое изменение в комплектации корабля тут же отражается на внешнем виде.

ДОСТОЙНЫЙ ПОЧЕСТЕЙ

На наш взгляд, главный козырь *Homeplanet*, выделяющий игру из общей массы – проработанная физическая составляющая. Ньютоновская физика, которая нашла применение в игре – своего рода изюминка. Начать следует с того, что каждый корабль хвастается кучей характеристик: масса, векторы действия сил, предельные скорости. Практически при всех расчетах игровой движок полагается на законы Ньютона. Безусловно, какие-то моменты упрощены – все-таки перед нами не пособия для начинающих физиков, а игра. Стало быть, больше внимания уделено геймплею, который по призванию дол-

В идеале следует использовать хороший джойстик, так как мышь крайне вяло реагирует на отдаваемые команды.

Мультиплеера в финальной версии не предвидится, правда, не исключено, что поддержка многопользовательской игры появится в виде отдельного патча. В качестве компенсации в комплекте с игрой поставляется доступный редактор миссий и сценариев, который позволит продлить жизнь проекту.

***

Пары часов, проведенных за Homeplanet, недостаточно, чтобы сформировать единственно правильное мнение. Все-таки космические симуляторы требуют гораздо большего времени для изучения – нам же удалось ознакомиться только с первыми миссиями. Ждем выхода игры, а в следующем номере *CGW RE* вынесем окончательный вердикт.

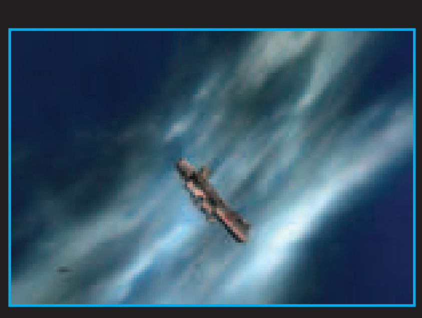


К созданию трехмерных моделей разработчики отнеслись с надлежащей ответственностью. Результат налицо.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Revolt Games заслужили хорошую репутацию, прежде всего локализаторов. Игры самых разнообразных жанров проходят полный цикл адаптации для российского рынка. Самый яркий пример – великолепная adventure *Runaway*.

Собственно, именно этот проект доставил больше всего трудностей – процесс шел без какой-либо поддержки со стороны разработчиков Pendulo Studios, которые на тот момент объявили о своем уходе из индустрии. Тем не менее, результат проделанной работы впечатляет.





Master of Orion III

Регресс и деградация. **MALLEUS THE MAGICIAN**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **INFOGRAMES INTERACTIVE** РАЗРАБОТЧИК: **QUICKSILVER SOFTWARE INC.** ЖАНР: **ГЛОБАЛЬНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ** РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ** PRICE: **$49.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 128 MB RAM, 800 MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III, 256 MB RAM** MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN, HOT-SEAT (2-8 ИГРОКОВ)**

Есть игры-легенды, олицетворяющие собой целые жанры. Игры, которые становятся нестареющей классикой и даже спустя много лет смотрятся и играются свежо и современно. Одной из таких эпохальных вещей стал в свое время первый *Master of Orion*. Именно он, а вовсе не Reach for the Stars, принес сумасшедшую популярность жанру «глобальных космических стратегий». Именно он проспавил гениев, собравшихся в далеком 1992 году под крышей маленькой техасской студии Simtex Software.

Следующим шедевром, созданным этой девелоперской компанией, стал легендарный *Master of Magic* – по мнению многих (включая вашего покорного слугу), лучшая на сегодняшний день фэнтези-стратегия. Кстати сказать, недавняя нашумевшая игрушка *Age of Wonders II* – это прямой клон *MoM*, с улучшенной графикой и сильно упрощенной механикой. Впрочем, речь сейчас не о ней...

Речь о том, что в конце 1996 года Simtex Software выпустила *Master of Orion II*, который послал в глубокий нокаут все игровое сообщество. Игра вобрала в себя лучшие находки своей первой части и *Master of Magic*, она сочетала простоту освоения и доступность с потрясающей стратегической глубиной и богатством возможностей. Я не знаю, как авторам это удалось, но абсолютно все многочисленные (и весьма разнообразные!) аспекты управления звездной империей были выполнены ИМЕННО ТАК, КАК НАДО! Что называется - не прибавить, не отнять. Мы получили своего рода совершенную вещь, гармонично сочетающую неторопливость и динамизм и позволяющую идти к победе ста разными путями. Результат ЛЮБОГО вашего действия немедленно отражался на общей стратегической ситуации, а контролю поддавалось абсолютно все – от ставки налогов до подбора расового состава населения на конкретных планетах...

Прошло почти семь лет. Давно уже нет маленькой компании Simtex Software, а ее лидер и идейный вдохновитель Стив Барсиа (Steve Barcia) трудится где-то на приставочном фронте. После развала Microprose все права на вселенную *Master of Orion* перешли к французскому индустриальному гиганту Infogrames Interactive. И вот пару лет назад игровая общественность была взбудоражена сенсацией – на подходе третья часть лучшей в мире космической стратегии!!! Некоторых, включая старого Маллеуса, правда, насторожило, что разработкой занималась мало кому известная контора Quicksilver Software. Еще большие подозрения возникли, когда в одном из игровых журналов была опубликована фотография ее сотрудников - все сплошь какие-то немолодые жирные мужики с бородами, лысинами и жидкими хвостиками на макушках...

Впрочем, тогда все мы предпочли засунуть свои опасения куда подальше и мо-

Любому здравомыслящему человеку казалось, что испортить гениальный дизайн *Master of Orion II* просто невозможно. Но разработчики решили во что бы то ни стало сделать все по-своему, отбросив все находки предыдущих частей.

пились, чтобы игра все-таки появилась на свет. Ибо любому здравомыслящему человеку казалось, что испортить гениальный дизайн *Master of Orion II* просто НЕВОЗМОЖНО. Задача разработчиков была очень проста – оставить все как есть, улучшив графику и увеличив количество классов кораблей, планет в галактике, рас, научных открытий и т.д...

Но бравые старики из Quicksilver не искали легких путей. Вскоре игровая общественность была до глубины души шокирована кощунственным заявлением, что бои в MoO3 будут идти в РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ! Это было самое настоящее святотатство, ибо вдумчивые походовые космические сражения, где рассчитывается каждый выстрел, каждая ракета и каждый десантник, считались неотъемлемым элементом серии *Master of Orion*. Народ чертыхнулся и, сжав кулаки, продолжал ждать...

И вот ОНА, наконец, вышла! Как на крыльях, летел старый Маллеус домой, бережно прижимая к груди увесистую коробку. Дрожащими руками он вставлял установочный диск в CD-ROM. Подпрыгивая от нетерпения, ждал, пока закончится инсталляция, а потом... Потом было очень странное чувство, что тебя обманули, но непонятно как. Вроде бы, на первый взгляд, все на месте - звездное небо, планеты, корабли... Вот только ведет себя игра как-то странно - все очень сложно и при этом невероятно примитивно и тупо...

Не веря в самое страшное, ваш покорный слуга убил на *MoO3* целых две недели, пытаясь понять игру и докопаться до ее внутренней логики. И сегодня, по прошествии этих недель, с грустью и прискорбием я вынужден констатировать: *Master of Orion III* – ОЧЕНЬ плохая игра. Причин тому множество, но, пожалуй, самой главной из них является маразматическое и доходящее до абсурда желание разработчиков сделать все по-своему, отбросив все гениальные находки предыдущих частей (включая незаменимую «помощь по правому клику») и непременно приделав к каждой телеге пятое колесо, а к четырем «иксам», на которых зиждется любая космическая стратегия (Explore, Expand, Exploit, Exterminate), – взятый с потолка пятый «икс» (Experience), оказавшийся на деле дутым мыльным пузырем.

По сравнению с шедевральной второй частью, это огромный шаг назад. Игру не спасает ни разрешение 800x600, ни действительно увеличившееся количество рас, классов кораблей и научных открытий. Чтобы не быть голословными, мы сейчас по быстрому сравним основные элементы геймплея вышедшего 7 лет назад *MoO2* и «свеженького» *MoO3*, и вы сами увидите, что абсолютно все они стали хуже и откровенно деградировали, причем сие касается даже качества картинки. Итак, приступим.

Начало

Как известно, стартовый экран любой игры – ее визитная карточка. Он должен быть красивым, а также четким, понятным и при этом интригующим. Возьмем, к примеру, выбор расы.



Выбор расы.

Не будем обсуждать сравнительные достоинства графики – гамму, четкость, выразительность и интеллект, написанный на лицах этих двух Human'ов... Просто отметим, что формально в *MoO3* разнообразие участников действительно выше, но, как выяснилось позже, на геймплей оно влияет очень мало, а вот в *MoO2* все виды разумных существ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО были индивидуальны, неповторимы и отличались уникальным стилем игры.



Выбор галактики, сложности, количества участников и т.д.

Здесь мы выбираем размер вселенной, стартовый уровень технологии, количество противников, случайные события и т.д. В *MoO2* все четко, наглядно и логично. В *MoO3* – наворочено и при этом на редкость бестолково. Какие-то странные ограничения на количество боев за ход и их длительность....

Главный экран

Основной экран со звездами и кораблями – важнейший элемент любой космической стратегии. Он должен быть наглядным, удобным, информативным и, наконец, КРАСИВЫМ. Давайте поглядим, что мы здесь имеем.



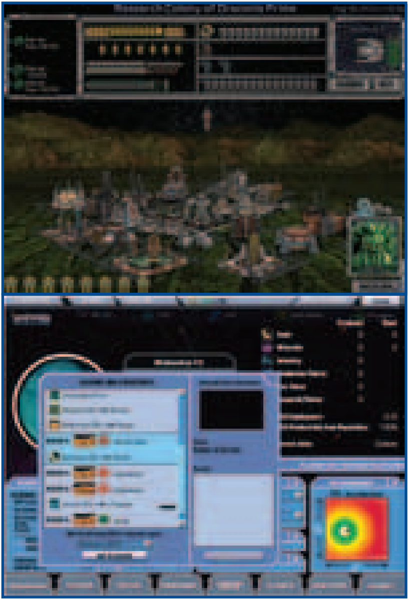
Главный экран.

В *MoO2* все четко и понятно. На панели справа – полная сводка данных по империи (деньги, еда, транспорты, наука), снизу - ряд управляющих кнопок, а при выделении какого-либо флота нам показывают конкретные КОРАБЛИ, с возможностью по правому клику получить о них всю техническую информацию. В *MoO3* при выделении флота нам показывают список неких ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ (Task Forces), где мелкими буковками написаны ничего не говорящие названия звездолетов и их количество. Более неудобную систему управления кораблями трудно вообразить, но к ней мы еще вернемся позже. А сейчас просто обратите внимание на то, как увеличилось количество кнопок внизу. При этом ваши возможности на что-либо влиять существенно сократились, а путаница возросла многократно...



Планетарное строительство

Медленно, шаг за шагом строить и развивать свои колонии, постепенно расширяя зону влияния в галактике, – высшее наслаждение для любого стратега. Наблюдать, как необжитые враждебные планеты превращаются в роскошные мегаполисы – это ведь так приятно. Правильный порядок планетарного строительства – главный залог успеха, ведь колония должна быть, с одной стороны, защищена от врагов, с другой – счастлива, с третьей – развита индустриально, с четвертой – должна вносить свой вклад в науку и т.д. и т.п...



Общий вид планет.

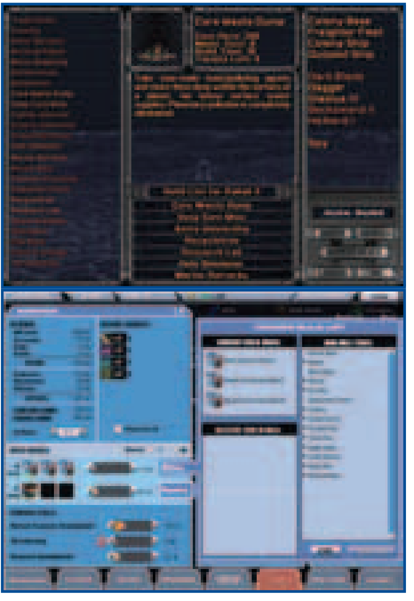
Думаю, объяснять здесь ничего не надо. В *MoO2* мы видели все построенные сооружения, видели, чем занимается население и сколько оно производит еды, продукции и Research Points. Мы видели, что на планете строится в данный момент, какой ей управляет лидер, сколько десантников ее охраняют и т.д.

В *MoO3* мы не видим НИЧЕГО. Планеты разбиты на регионы, в каждом из которых можно выбрать две DEA (Dominant Economic Activity). В зависимости от вашего выбора там будет на автомате строиться соответствующая инфраструктура (в сельскохозяйственных DEA – гидропонные фермы, в исследовательских – лаборатории и т.д.). Понять, КАК КОНКРЕТНО отразится на твоей империи выбор «преобладающей деятельности» в данном конкретном регионе, невозможно при всем желании. Скорее всего – никак не отразится. Тем более что по мере новых изобретений (также происходящих без малейшего вашего участия) регионы будут застраиваться все новыми и новыми сооружениями, и никакой возможности влиять на данный процесс у игрока нет. Много кнопок, много цифр, много информации – а толку мало...

А вот и знаменитый «строительный ростер». В *MoO2* планетарные сооружения перечислены слева, а корабли - справа. В центре внизу – очередь на строительство из семи позиций, вверху – техническое описание строящегося объекта с указанием его стоимости и количества ходов, оставшихся до завершения постройки. Четко, просто и логично.

В *MoO3* в ростере (справа в центре) всего три позиции, зато все они НЕПРЕМЕННО должны быть заполнены. Если вы не подсуетитесь, то это сделает за вас управляющий планетой AI – непременно засунет в список какую-нибудь пехоту или тихоходный системный звездолет... Военные и планетарные сооружения - два отдельных экрана и две очереди на строительство. Загадочные ползунки позволяют изменять приоритеты финансирования, но ЧТО ИМЕННО при этом меняется все равно понять невозможно.

В *MoO3* при выделении флота нам показывают список неких подразделений (Task Forces), где мелкими буковками написаны ничего не говорящие названия звездолетов и их количество.



Экран строительства.



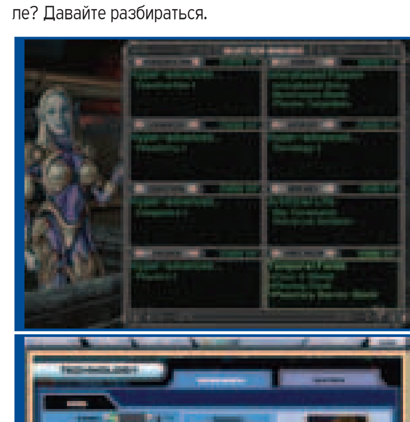
Список колоний.

На этих двух картинках – списки принадлежащих вам планет с указанием, где кто живет, где что строится, где сколько еды и т.д. Я даже комментировать ничего здесь не буду – одного взгляда достаточно, чтобы понять, насколько в *MoO2* все (даже сортировка колоний!) сделано нагляднее, удобнее и информативнее. По поводу того, где лучше графика, – тоже без комментариев.

Наука

Научные исследования – основа выживания для любой космической цивилизации. Если ваши технологии отстали, то от гибели расу не спасет ни количественное превосходство флотов, ни индустриальная мощь, ни сила наземных соединений... Зато, вырвавшись вперед, получив качественное превосходство над противниками, ты с легкостью проводишь филигранные боевые операции, когда один крейсер расправляется с тремя-четырьмя линкорами врага...

Технологическое древо в хорошей космической стратегии должно быть одновременно «высоким» и «ветвистым». То есть и технологических уровней, и областей науки должно быть много. Кроме того, не помешают хороший баланс (одни области знания не должны быть важнее, чем другие) и разнообразие (каждый технологический уровень должен отличаться от предшествующего качественно, а не просто наращивать количественные показатели). Формально этим требованиям отвечают и *MoO2*, и *MoO3*. А на деле? Давайте разбираться.



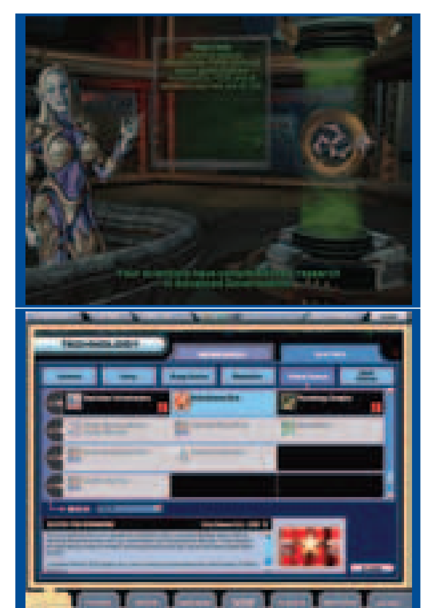


Технологическое древо.

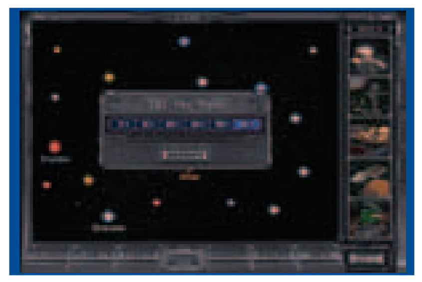
В *MoO2*, сделав открытие, мы каждый раз выбираем, в какой отрасли науки хотим теперь продвинуться. Причем игра честно показывает, какие конкретно изобретения получит игрок, выйдя на новый уровень в данной области знаний. Кликнув правой клавишей на любой надписи, мы тут же получаем полную информацию относительно нового чуда техники. Для каждой сферы указано количество Research

Points, необходимых для перехода на новый уровень.

В *MoO3* мы с помощью специальных ползунков распределяем научные ресурсы, идущие на исследования в каждой области знания (которых тут, кстати, не 8, а всего 6). Самое мудрое здесь – оставить все, как есть. Потому что исследования идут без малейшего вашего участия, и в подавляющем своем большинстве не оказывают НИКАКОГО влияния на процесс управления империей. После того как некие невидимые ученые изобретут Research Lab, невидимые же рабочие построят эти лаборатории во всех регионах с Research DEA, и так далее. Вас об этом, конечно, проинформируют – только какой с того прок?

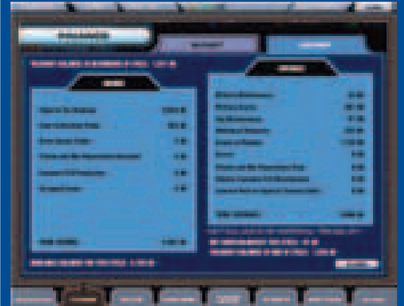


Открытие сделано!



Процентная ставка налога в MoO2.





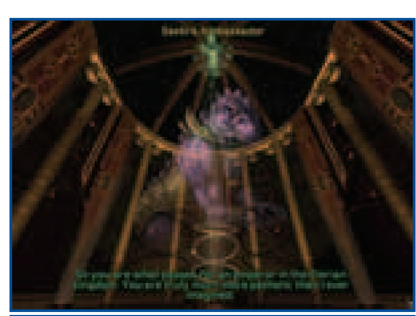
Налоговые экраны в MoO3.

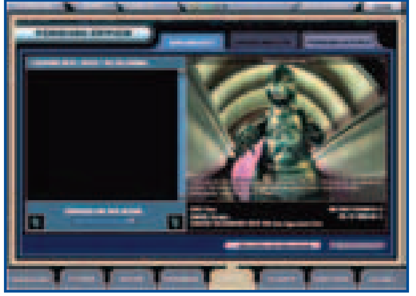


Администраторы и пилоты в MoO2.



Универсальные лидеры в MoO3.





Дипломатические переговоры с ящероподобными Sakkra.

А вот так происходят, собственно, открытия. В *MoO2* вам показывают прикольную заставку, а также дают краткое описание нового изобретения. В *MoO3* – никаких роликов, зато дается несколько абзацев абстрактного (и мелкого) текста, из которого весьма трудно понять, что же ты в итоге получил. Кроме того, здесь заранее становятся ВИДИМЫ проекты, которые пока еще нельзя изучать (серые прямоугольники с мутными надписями). Зачем это нужно???

Менеджмент Империи

Повседневное управление галактической империей слагается из множества мелких компонентов, которые, конечно, не так важны, как наука, строительство или бои, но пренебрежение которыми также недопустимо. Важнейшие элементы менеджмента - финансы, найм лидеров, дипломатия и шпионаж. Посмотрим, как они реализованы в каждой из игр.

Как видите, в *MoO2* все денежные проблемы решались двумя кликами – вы просто устанавливали ставку налога и смотрели, идут деньги в плюс или же в минус. Повышение налога снижало скорость строительства, но зачастую это было вполне оправдано – ведь всегда нужен некий финансовый резерв на случай найма лидера или необходимости экстренной достройки того или иного объекта.

В *MoO3* имеются целых два запутанных и навороченных экрана, с которыми вы можете возиться до посинения, но так и не добьетесь от игры внятного ответа на вопрос о финансовом положении. Деньги идут то в плюс, то в минус, на этот параметр действуют сотни непонятных факторов, баланс меняется с каждым ходом независимо от ваших действий. Вы даже не можете в целях экономии остановить строительство на планетах – ведь им ведает мудрый AI. А отключишь его – вообще настанет полный абзац...

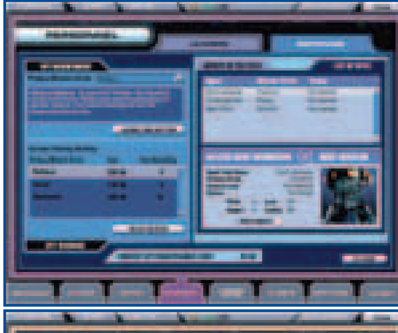
В *MoO2* лидеры были двух типов – планетарные администраторы и пилоты боевых кораблей. Первые повышали трудовой, научный и пищевой потенциалы планет в той системе, куда вы их посылали, увеличивали счастье, уничтожали вражеских шпионов и т.д. Вторые увеличивали скорость, атаку и защиту кораблей, а некоторые, например, легендарный охотник на Антарян адмирал Loknar, – позволяли увидеть, что творится в звездных системах, в которых вы еще не побывали. Если вам непонятна какая-либо надпись или пиктограмма – просто кликните по ней правой клавишей. И оцените, кстати, выразительность и «стильность» портретов, нарисованных всего лишь 256 цветами.

В *MoO3* лидеры бывают только «общеимперскими». Количество их умений резко сократилось, зато появилась никому не нужная информация о том, кем они были до того, как попали к вам на службу. Что касается портретов... Бр-р-р!..

Дипломатия в *MoO2* была четкой, понятной и логичной. Вы могли заключить с расой несколько дружественных договоров одновременно – торговый, исследовательский, пакт о ненападении. Кроме того, могли вступить с ней в альянс, после чего ваши корабли начинали заправляться и ремонтироваться в системах союзника. Если собеседник не хотел вступать в пере-

говоры, его можно было задобрить подарками или припугнуть. Кроме того, были т.н. репульсивные расы, не способные вступать с другими в нормальные отношения. С ними можно было только воевать или заключать мир, и все. В целом система была, с одной стороны, достаточной простой, а с другой - в высшей степени эффективной.







Комбинированный шпионско-дипломатический экран в MoO2 и два раздельных – в MoO3.

В *MoO3* все, разумеется, получилось более навороченным, и при этом бестолковым. Например, ответ на твое предложение приходит только через несколько ходов, когда политическая ситуация уже изменилась до неузнаваемости. Вы НЕ МОЖЕТЕ (по крайней мере, я не смог) одновременно заключить с партнером несколько договоров, а только какой-нибудь один. Что касается красоты графики – делайте вывод сами...

В *MoO2* взаимоотношения игрока с другими расами и его шпионы были показаны на одном экране. И это было удобно: захотел – попросил аудиенции, захотел – заслал шпиона. Незасланные шпионы (три фигурки в нижней правой части экрана) работали, как контрразведчики, борясь с вражескими агентами.

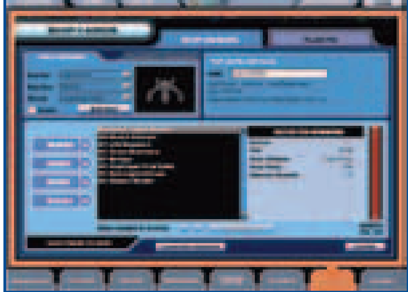
Гении из Quicksilver Software и здесь не стали искать легких путей и разделили экраны взаимоотношений рас и шпионажа. Сказать, что получилось удобнее или красивее нельзя. Новых возможностей тоже не сильно прибавилось. Зато теперь шпионы делятся на научных, военных, политических и т.д. и имеют звучные имена: Devil's Advocate, Agent Smith... Кому только это нужно, вот вопрос?..

Дизайн звездолетов и космические бои

Под конец, так сказать, на сладкое, я приберег два наиболее важных аспекта геймплея, которые при удачной реализации делают космическую стратегию шедевром, а при неудачной – занудным отстоем. Речь идет, разумеется, о собственноручном конструировании кораблей и тактических сражениях.

Вообще говоря, создание звездолетов – самый творческий момент всей игры. Поставить новейшие лучеметы или чуть устаревшие, но более компактные и модифицированные? Отдать предпочтение ракетам или торпедам? Усилить щиты или броню? Или и то, и другое?.. Каждый раз, проектируя корабли, мы решаем массу таких вопросов, а потом, наблюдая их в бою, делаем выводы о собственной конструкторской гениальности или, наоборот, полнейшей бездарности...





Экран дизайна кораблей.

Возможно, это дело привычки, но экран наполнения корпуса корабля всевозможным оружием и специальными приспособлениями в *MoO2* кажется мне и удобнее, и логичнее, чем в третьей части. Обилие кнопок, которые нужно нажимать в *MoO3*, чтобы произвести самое простое действие, проблемы с дачей новому кораблю имени, неудобные выпадающие меню выбора, неизменно отсылающие тебя к самому древнему и устаревшему варианту оружия, брони, щита и т.д., превращают творческий процесс в настоящее мучение. А кому, спрашивается, нужна морока с определением «Миссии» корабля перед его конструированием? Откуда вообще взялась эта «Миссия»? Боевой корабль – это инструмент вашего влияния в галактике, вот его первая и единственная миссия! Ситуацию не очень спасает и то, что в *MoO3* действительно больше классов кораблей, и что они становятся доступными очень постепенно.

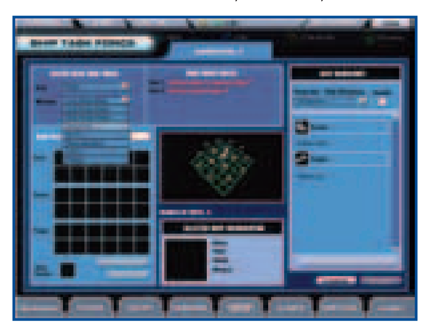




Выбор конкретного вида и модификации оружия.

Что касается выбора конкретного оружия и его модификаций, то и здесь творение Quicksilver проигрывает шедевру Simtex по всем параметрам. Количество модификаций в *MoO3* меньше, разница между ними в бою практически незаметна, миниатюризацию зачем-то нужно назначать вручную, а польза от нее смехотворна. Так что ставьте каждый раз самую мощную пушку в базовом варианте – не ошибетесь...

Но конструирование звездолетов – это, вообще говоря, пустяки по сравнению с тем кошмаром, который ждет несчастного игрока в *MoO3*, решившего ИСПОЛЬЗОВАТЬ только что построенный корабль.



Создание новой группы кораблей.

Просто так это сделать нельзя – т.е. вы не можете выделить его и отправить сражаться или патрулировать планету. Он даже на орбите не появится после постройки! Сначала требуется создать боевую группу (Deploy Task Force), определить ее размер, миссию (опять эта чертова миссия!) и состав, дать ей имя (!) и ждать целый ход, пока новое подразделение появится на основном экране!!! И, например, если вы собираетесь основать новую колонию, то в качестве миссии

Исследования идут без малейшего вашего участия, и в подавляющем своем большинстве не оказывают никакого влияния на процесс управления империей.

выбирать нужно именно Colony, а иначе на экране создания подразделения вам просто НЕ ПОКАЖУТ ваш корабль! Подразделения нельзя модифицировать (может быть, кстати, и можно, но я до этого за две недели игры так и не допер), нельзя изымать из них отдельные корабли и отправлять на замену начинки (Refit), нельзя даже просто УВИДЕТЬ их состав – только прочитать...

До такого маразма разработчики *Master of Orion II* просто не додумались, за что низкий им от меня поклон...

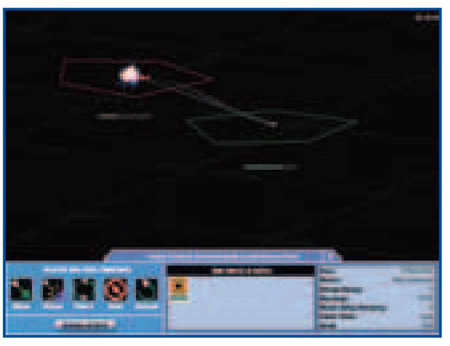
А теперь, господа, – фанфары и туш! Мы переходим к самой трагической и скорбной части нашего повествования. Я специально оставил напоследок космические сражения, ибо такого убожества, деградации и моральной нищеты, которую продемонстрировали толстые старики из Quicksilver, нормальный человек просто не в состоянии себе вообразить.

В вышедшем 7 (семь!) лет назад *MoO2* мы имели НОРМАЛЬНУЮ звездную карту и удобную мини-карту в правом нижнем углу экрана. У нас были НОРМАЛЬНЫЕ планеты, корабли и космические станции (с описаниями их оружия и индикаторами повреждений брони, двигателей и внутренних систем), мы имели НОРМАЛЬНЫЙ походовый бой.

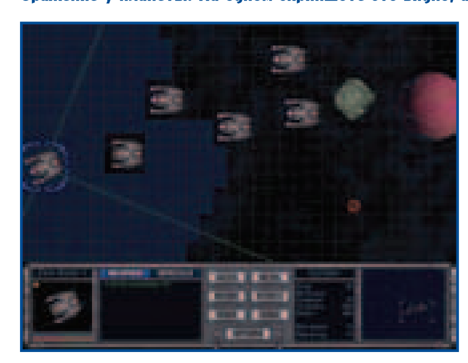
Честно говоря, боевые скриншоты из *MoO3* вызывают ассоциации с какой-нибудь «Элитой» 20-летней давности и другими древними игрушками, созданными на заре компьютерной эпохи, когда мониторы были восьмицветными... Зазубренные пятиугольники означают ориентацию кораблей в пространстве, точки посередине – сами корабли. Мини-карта отсутствует как факт – однажды я выиграл бой, ни разу не увидев противника на экране. Никаких панелей с изображениями кораблей и списками их систем нет – только абстрактные названия боевых групп. Все это дело идет в реальном времени и нормальному управлению не поддается в принципе.

В общем, испортили, зарубили, прогадили халтурщики из Quicksilver космические сражения. Зачем было вообще тогда их вводить – непонятно. И один раз понаблюдав такой бой, ты сразу понимаешь, что при таком раскладе возня с дизайном кораблей – просто бред сивой кобылы. Ребята, как вы могли?!..





Сражение у планеты. На одном скриншоте это видно, а на другом – нет.





Между прочим, на скриншоте из MoO2 показан штурм Антареса в финальной стадии.

В заключение

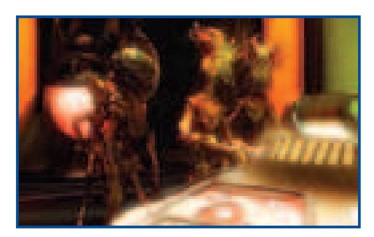
Закончив «сравнительный анализ», я хотел бы под занавес еще немного поделиться с читателями личными впечатлениями от игрового процесса *Master of Orion III*.

Занудство смертельное. В игре абсолютно нет динамики, у тебя НЕТ чувства, что ты управляешь огромной космической империей. Авторы обещали сделать каждую звездную систему и каждую планету уникальной, и они сдержали свое обещание. Но какое, черт побери, мне дело до того, во сколько раз тяжелее солнца данная конкретная звезда, если это ровным счетом ничего не значит?!

На фоне никому не нужных усложнений и наворотов форменным издевательством выглядит заявление разработчиков о том, что «космических монстров они убрали, потому что на них не хватило времени и рабочих рук». А разбивать планеты на регионы и придумывать массу каждой звезды времени и сил у вас хватило!

Все безлико, все однообразно, все медленно и неудобно. Десятки ходов сменяют друг друга, и ничего не происходит. То есть, конечно, за каждый ход случается множество событий, и вы, как дурак, внимательно читаете сообщения о них, но на самом деле не происходит НИЧЕГО. В *MoO2*, когда от игрока требовалось принять какое-либо важное решение, игра сама переносила его на нужный экран и указывала, что нужно сделать. В *MoO3* вас заваливают потоками информации, но делать ничего не нужно... Стимула играть – никакого. Бесконечные безликие цифры, громоздкие таблицы и мелкий неразборчивый шрифт на неприятном голубом фоне.

Помню, как несколько лет назад я сильно ругал другого незадачливого претендента на роль лучшей космической стратегии современности – *Reach for the Stars*. Ругал за примитивность и неинтересность. Но там была несколько другая ситуация. Авторы поставили себе задачу сделать точный римейк одной из первых компьютерных стратегий в истории человечества, и с этим они вполне справились. Другое дело, что сегодня геймплей 14-летней давности кажется скучным и неудобным. Но, по крайней мере, там были вменяемые космические сражения! И хоть примитивное, но полноценное планетарное строительство. И, делая что-либо в своей империи, ты чувствовал хоть какую-то отдачу.



Это не игра, а набор таблиц и текстовых экранов.

В *Master of Orion III* нет вообще ничего. Это не игра, а набор таблиц и текстовых экранов... И финальный вывод у нас сегодня получается весьма нерадостным: похоже, современные разработчики просто РАЗУЧИЛИСЬ делать нормальные космические стратегии. Они еще могут изобразить что-нибудь красочно-риал-таймовое, типа Homeworld, O.R.B. или Hegemonia, но для создания нормальной СЕРЬЕЗНОЙ игры кишка у них тонка. Так что если хотите поиграть в хорошую глобальную стратегию, достаньте с полки старый диск с *Master of Orion II* – ничего лучшего человечество пока еще не изобрело.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Поищите в магазинах, поспрашивайте друзей, но найдите *Master of Orion II* – вы поймете, что такое совершенство. А третьей части избегайте, как чумы.

В команду главного героя могут входить до восьми единомышленников. Баталии определенно приобретают новый оттенок.

Князь II

Возвращение легенды. **АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»**
РАЗРАБОТЧИК: **«1С»**
ЖАНР: **RPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400, 64 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 16 MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 16 MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Вопреки всем опасениям *«Князь II»* не стал следовать скверной традиции, когда за сиквел выдается обыденное расширение или, хуже того, незамысловатый add-он. Сохранив шарм и обаяние легенды отечественной игровой индустрии, преемник вправе претендовать на звание полноценного и в чем-то даже самобытного продолжения.

В прошлом выпуске *CGW RE* было опубликовано развернутое превью, составленное по впечатлениям от рабочей версии. Уже тогда было предельно ясно, какими новшествами проект порадует поклонников оригинальной игры – сейчас же только осталось определить, насколько удачными оказались все изменения.

Веяния нового времени

Игра определенно набрала в весе и стала во многом грандиозней: значительный рост наблюдается практически во всех аспектах. Шесть героев вместо прежних трех, разросшаяся до масштабов вселенной Лесная страна и повышенное до 1024x768 разрешение – самые очевидные из всех приводимых аргументов.

Приличное количество играбельных персонажей, в принципе, не совсем оправдано. Безусловно, тот факт, что герои начинают приключения в разных местах и их истории не повторяются, заслуживает всяческого одобрения. Однако, проголосовав за приглянувшегося персонажа из великолепной шестерки, вы автоматически определите для себя сложность предстоящей игры. Некоторые герои имеют больше преимуществ по сравнению с остальными, и, как показывает практика, наибольшей популярностью все же пользуется сильная половина. И это, несмотря на данные девушек с обложек. Место неотразимых красоток – на подиуме, но никак не в Лесной стране.

Глобальная карта не уступает своими размерами таким почитаемым представителям жанра, как, например, *Fallout* и *Baldur's Gate*. Внимания с вашей стороны ожидают невиданные доселе деревни и даже острова. Случайные нападения – одно из любопытных нововведений, которое приятно дополняет перемещение по миру.

Конечно, не избежать несправедливых по отношению к играющему стычек, но зато всегда имеется возможность сделать ноги. Все вы уже наверняка в курсе, что персонажи научились бегать. Незначительная, казалось бы, деталь, позволяет избавить игровой процесс от излишней затянутости. Главное, чтобы не было никаких проблем с весом, и тогда монстры не смогут вас подолгу преследовать, а значит, не станут представлять значимой угрозы.

Смена курса

К счастью, *«Князь II»* не относится к числу тех псевдоролевых проектов, в которых обходятся двумя с половиной характеристиками. Набор различных атрибутов вызывает легкое головокружение и запросто может сбить с толку неискушенного искателя приключений. Подобное серьезное отношение к ролевой системе – несомненный плюс, обеспечивающий разнообразие подходов к прохождению игры.

Вселенная густо населена в меру общительными NPC, причем разговоры радуют продуманностью и остроумием. Персонажи, более того, озвучены с душой. Разветвляющаяся структура диалогов позволяет задавать тон беседы, а значит, вы можете напрямую формировать отношение к себе окружающих.



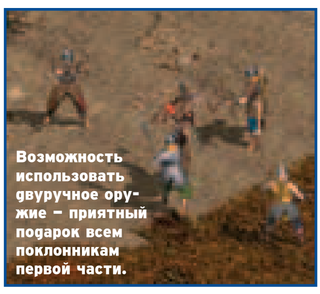
Без сражений на воде игра бы по определению потеряла многое.



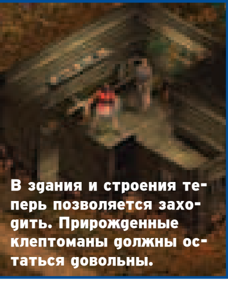
Обещанные путешествия на ладье предстают оригинальным дополнением к игровому процессу.



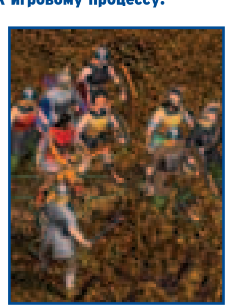
В игре применена разветвляющаяся структура диалогов. Вы можете запросто испортить к себе отношение NPC.

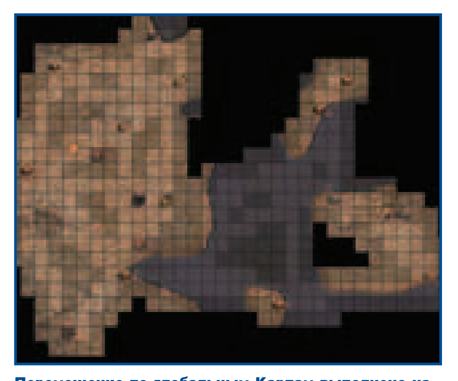


Возможность использовать двуручное оружие – приятный подарок всем поклонникам первой части.



В здания и строения теперь позволяется заходить. Прирожденные клептоманы должны остаться довольны.





Перемещение по глобальным Картам выполнено на манер небезызвестного post nuclear adventure.

NPC зачастую отличаются легкомыслием и беспечностью. Хотя бы по той простой причине, что вам разрешается заглядывать в дома обитателей Лесной страны и прочие строения. Стены и потолки становятся на время прозрачными – в свете использующейся изометрической перспективы. Кто откажется поживиться чужим добром? Похоже, наступил праздник на улице всех прирожденных клептоманов, которым не удалось реализовать себя в первой части.

Путешествовать разрешается с набранным отрядом, в котором смогут проявить себя одновременно не более восьми человек. Ватага воинов, намекающих на разудалый угар сражений, смотрится внушительно.

Также следует отметить реализованную возможность завоевывать водные просторы и принимать самое непосредственное участие в морских баталиях. Ладьи к вашим услугам – пусть чисто декоративная, но, тем не менее, ужасно приятная деталь. То же самое можно сказать и о способности воинов держать по оружию в каждой руке – красиво, эффектно, но по большому счету никакой практической ценности.

Различных нововведений предостаточно и, главное, их наличие – не прихоть создателей, а реализация вполне обоснованных пожеланий поклонников первой части. Весь feedback, накопившийся за период популярности *«Князя»*, был тщательно разобран и обдуман. Судя по всему, совсем не зря.

Почитая прошлое

Важной и неотъемлемой составляющей геймплея осталось обустройство и управление селениями. Собственно, на святое *«Князя»* никто посягать не собирался, и темные войска Повелителя, кстати, в прошлом главного героя первой части будут нередко захватывать деревни, оставляя вас без ресурсов.

Путешествиям и исследованию вселенной также отводится немалая часть времени. Очки опыта начисляются как за выполнение квестов, так и за поверженных противников. Задания не страдают однообразием, а бестиарий был пополнен внушительным количеством новых монстров. Их AI, правда, особой сообразительностью не блещет, и поведение зачастую предсказуемо.

Стоит отметить, что на первых порах игра безжалостна. Встреча со скоплением монстров может в 90% случаев закончиться плачевно, посему рекомендую чаще сохранять прогресс.

Двухмерный движок остался прежним, и от увеличения разрешения и проработанной анимации все равно смотрится довольно уныло. По крайней мере, различных локаций хватает: лесные массивы, обнесенные частоколом деревни, сражающие величием замки, пропахшие сыростью пещеры, и это еще далеко не полный список. Эффект смены времени суток выполнен настолько реалистично, что наступление темноты по ту сторону экрана воспринимается как должное.

Музыкальное сопровождение составляют ненавязчивые мелодии, прекрасно вписывающиеся в игровой процесс. В этом плане придраться не к чему.

***

Несмотря на обширное количество нововведений и привлекательность проекта в целом, «Князь II» все равно выглядит несколько старомодно. Но в этом тоже, согласитесь, есть своя прелесть!



Первый *«Князь»* в своих заграничнно-коробочных ипостасях...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

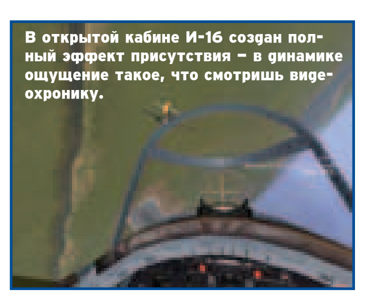
Настоящий подарок поклонникам первой части. Для всех остальных – неплохая возможность познакомиться с легендами Лесной страны.



Обрати внимание на гильзы, которые веером летят из-под крыла Ме-109.

Пилот Ме-109 покинул горящую машину, стабилизируется в воздухе и планирует открыть парашют. Столкновение с парашютистом в воздухе, кстати, чревато для легкого самолета серьезными повреждениями, а для парашютиста означает гибель в 100% случаев.





В открытой кабине И-16 создан полный эффект присутствия – в динамике ощущение такое, что смотришь видеохронику.

«Ил-2: Забытые Сражения»

ОХРЕНИТЕЛЬНО!!! **АЛЕКСАНДР «ХОЛОД» ЧЕРНЫХ**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»**
РАЗРАБОТЧИК: **«1C:MADDOX GAMES»**
ЖАНР: **АВИАСИМУЛЯТОР**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$20-25/$6**
ТРЕБОВАНИЯ: **CEL800, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 32MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-2HZ, 512MB RAM, 3D-КАРТА С 128MB**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-32 ИГРОКА)**

Два диска, которых мы ждали так долго! Инсталлируем... запускаем... ура! Работает! Впечатлений – множество! Перед тобой – небольшой отчет об увиденном и услышанном.

В комплекте

Приятель-счастливец, в отличие от меня, сумел раздобыть не джевел, а бокс с игрой. В боксовой версии, помимо прочего жутко нужного добра, был найден учебник под названием *«Наставления по боевым действиям штурмовой авиации»* пера Валентина Логинова. Книжка оказалась весьма и весьма полезной, всем рекомендую. Кстати, если тебе так же, как и мне, довелось заполучить только джевел – качай книжку отсюда: *http://games.1c.ru/il2/nsa.htm.* Халява, сэр!

Междумордие

От добра добра не ищут. В принципе, *«Ил-2»* мог похвастаться неплохим, имхо, интерфейсом. Так вот: в *«3С»* он... не изменился! Вообще не изменился. Даром что стало больше опций в настройках реализма (теперь они укладываются на два дисплея, а не на один), и добавилась кнопка «настройка самолета» в быстром редакторе – теперь можно посмотреть на агрегат до вылета, настроить его, выбрать вооружение. Приятное, надо сказать, дополнение...

Старый друг лучше новых двух

Забегая вперед, о хорошем ;). Понятно, что баги – это не очень хорошо, они портят игровой процесс, и все такое. С другой стороны, за что любить игру без крохотных недостатков? Они должны быть! Вот и *«3С»* в этом плане отличился. За примерами далеко ходить не надо...

В кабине штурмана ТБ-3 ты без труда отыщешь карандаш, лежащий на столике. Попробуй заложить вираж – по идее, карандаш должен упасть на пол...

Если ты покидаешь любой самолет после посадки, то пилот не открывает фонарь кабины – он его сбрасывает! Причем тот проваливается сквозь фюзеляж самолета, и падает на землю.

Попробуй посадить самолет на воду – пилот покидает машину, отбегает (!) от нее и пытается запечь. Слабо?

И так и далее. То есть небольших багов такого рода в игре хватает. К счастью, они на игровой процесс практически не влияют. Все, что связано с геймплеем, в игрушке безоговорочно рулит.

Крылья Родины

Помнится, не так давно мы восхищались количеством летабельных самолетов в обычном *«Ил-2»* – их там было 32 штуки. *«3С»* устанавливают новые рекорды! Самолеты из первой части игры никуда не делись, зато добавились новые – совершенно невообразимое количество. Среди летабельных машин появились и многомоторные! Прежде всего, это Ме-262, потом наш русский ТБ-3, а еще – фашистский Не-111. Игра позволяет раздельно управлять двигателями на каждом из этих самолетов – это на случай, если тебе так острых ощущений не хватает... Кроме того, добавились системы пожаротушения, возможность флюгеровать воздушные винты (то есть если мотор остановился все-таки – разворачиваешь лопасти винтов по потоку, и садишься). А еще на всех летабельных самолетах в игре можно управлять смесью (богаче-беднее), реализовано раздельное управление магнето (а вот это мне, кстати, так и не потребовалось), а также управление режимами работы нагнетателей (если тебя это всерьез беспокоит – попробуй немецкие самолеты: у некоторых из них управление нагнетателями полностью автоматическое.

А-я-яй, кааампания!

Ура! Теперь кампаний стало больше, и все они – динамические! Можешь побыть горячим финским парнем или американцем, можешь защищать блокадный Ленинград или, к примеру, побывать в Венгрии... Несмотря на динамику, в общем и целом ход войны, конечно, не изменится – наши все равно дойдут до Берлина. И это правильно: альтернативную реальность мы оставим каким-нибудь мелко-мягким и их медленным сериалам.

Линия жизни

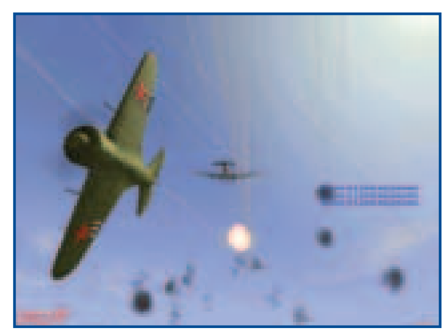
По окончанию каждой миссии в кампании тебя ждет разбор полетов. Если ты давно играешь в симуляторы, что-то внутри наверняка зашевелится – это же почти F-19! Все новое – плохо забытое старое. Тонкая линия от твоего аэродрома показывает твой маршрут: если повезло, она возвращается назад на аэродром. Если нет – не возвращается. То есть заканчивается где-то на полпути. Все события также отображаются на этой тонкой линии – где ты кого сбил, как отбомбился...

Смена караула

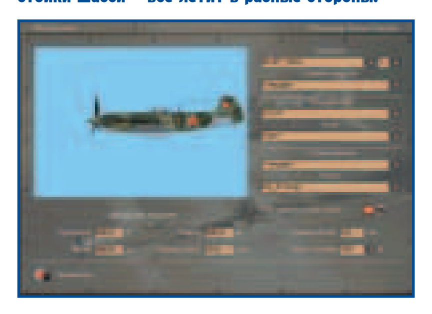
Как изменилась летная модель! Описать сложно, но... я бы сказал, что значительно обострилось чувство объема и пространства. То есть теперь ты особенно остро почувствуешь, что воздух – это не просто среда, а некий газ, имеющий плотность, удельную массу и прочие характеристики. Любой самолет чувствуется значительно... ярче, что ли, по сравнению с обычным *«Ил-2»*. Надо срочно попробовать новую летную модель самому – и все станет ясно. Объяснять же это словами на бумаге – все равно, что объяснять глухому, как кричит сова по ночам. Кстати, о звуках. Самолеты зазвучали совершенно иначе.

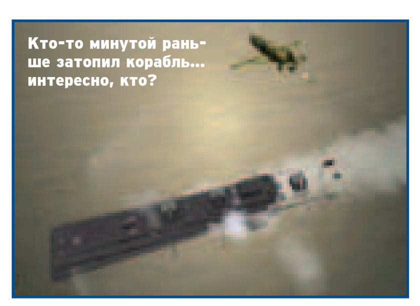


Момент столкновения с землей самолета противника – фрагменты фюзеляжа и плоскостей, моторама, стойки шасси – все летит в разные стороны.

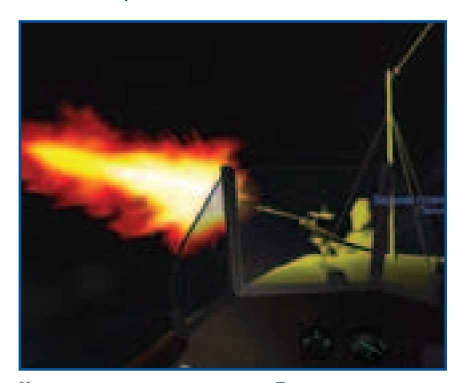


Зенитные орудия, обеспечивающие защиту наземных объектов, сильно усложняют воздушный бой – достается и нашим, и вашим.





Кто-то минутой раньше затопил корабль... интересно, кто?



Ночные сражения впечатляют. Бесполезно рассказывать об этом сгустке экшена – нужно пробовать!

Видимо переписали озвучку, но как и когда – непонятно абсолютно. По крайней мере, не афишировали вроде бы. Но результат – колоссальный. Моторы ожили: чихают, попыхивают, подсвистывают и подстукивают в разных режимах. Пушки разговаривают на разные голоса. А если разогнать в пикировании машину с выключенным двигателем, то ты услышишь, как звучит ветер в ушах...

Ночные сражения и меткие стрелки

А вот ночные вылеты превратились в натуральное сумасшествие. Тишина и покой неожиданно сменяются обилием прожекторов, зенитки лупят безумно метко, все вокруг грохочет и самолет как-то сам по себе разваливается... Вдобавок на подлете к цели в одном из первых своих ночных вылетов я обнаружил какие-то штуки, удивительно похожие на натянутые по вертикали толстенные тросы. Тросов было много, и облетать их на He-111 оказалось сложно – вдобавок прожектора удивительным образом умудрялись лупить мне в глаза и слепить наглухо...

Тросы, как выяснилось после падения, принадлежали заградительным аэростатам. Ну хрен ли тут скажешь? Загородили.

Дневные же сражения стали откровенно сложнее. Если в *«Ил-2»* бой на виражах постепенно валил ботов – в каждый новый вираж они входили с потерей высоты, – то теперь, чтобы уничтожить оппонента придется попотеть. Боты переучились, и используют каждую секунду для набора высоты или скорости. Летать с ними стало на порядок сложнее.

Джойстий друг

Если в первый *«Ил-2»* было откровенно сложно играть без джойстика, то *«ЗС»* просто шокирует – невозможно. Так что будь готов к апгрейду, если планируешь летать с определенной степенью реализма, а волшебной палочки у тебя не наблюдается. Палочка нужна не простая, а весьма навороченная: как минимум, с сектором газа (колесико слева на основании прибора), педалями (иногда сам стик умеет поворачиваться вокруг своей оси вправо-влево – вот тебе и педали), хотя бы одним хэтом (для реализации обзора – мышкой крутить левой рукой неудобно). А еще неплохо бы вывести на джойстик сектор шага винта (по сути, еще одно колесико а-ля сектор газа), триммеры управляющих поверхностей (крен, тангаж, рысканье – еще 6 направлений, по 2 на опцию)... В общем, чем больше будет хэтов, колес и кнопок на стике – тем лучше.

В качестве оффтопика, кстати, два слова по поводу управления обзором при помощи мышки. Понятно, что руками управляться и с джойстиком, и с мышью одновременно крайне неудобно. Так вот, товарищ на официальном форуме игры (http://games.hq.1c.ru/il2/forum/) предложил суперметод:

«Берешь крысу, крепишь лямку, как на лыже, ставишь на пол, засовываешь ногу в лямку – и в бой!!! И крути башкой, сколько хочешь, пока не закружится. Проверено и испытано лично мной. Да, чуть не забыл: после окончания игры не забудь снять мышку с ноги».

Факт! Хотя и выглядит, как прикол. После определенного привыкания работает великолепно. И руки свободны, и обзор в порядке.

Головой!

По поводу вращения головой в бою – это вообще очень серьезное дело. Без этого, в принципе, можно обходиться в кампаниях, в синглплеере. Но когда по сети играешь – кирдык, головой крутить надо. Постоянно крутить. Иначе тебя сразу же сбивают. Я вот познакомился с независимой добровольной истребительной виртуальной эскадрильей Red Rodgers («Красные Роджеры», redrodgers.com) – и был просто разрезан на части опытным ВирПилом Сидом. Вердикт был однозначным – «мало головой крутишь. Из-за этого не видишь выигрышных ситуаций». Иными словами, совет от бывалых: оглядываться постоянно, все время видеть оппонента. Тогда шансы есть. Иначе – нет...

Скины и голоса

Еще словечко о простом редакторе: теперь там можно выбирать скины для своего самолета – то есть у граждан, лишенных возможности летать в онлайне (а таких, к сожалению, в силу разных причин пока все еще большинство), появился стимул к созданию собственных вариантов окраски собственного агрегата. Делается это так же, как и в обычном *«Ил-2»*, достаточно просто, и, обладая фантазией, можно сотворить для своего самолета совершенно замечательный скин. А уж о значении скинов в онлайне и говорить не приходится: камикадзе, попытавшийся облетать оппонентов на ярко-красном, к примеру, самолете, будет тут же разорван на десять тысяч ярко-красных кусочков.

Кроме того, ты можешь совершенно самостоятельно перезаписать озвучку для *«ЗС»*. Технология не сложнее работы со скинами, описана подробно в мануалях. Так что теперь боты в игре могут запросто общаться голосом твоего соседа дяди Васи. Главное – чтобы смысл сказанного оставался неизменным, иначе вместо новой озвучки получится набор бессмысленных фраз.

Чего не хватает в игре

Знаешь, на мой взгляд, слайдера для прокрутки записанных треков. Хотя это может тебе неочевидным показаться. Я же столкнулся с такой проблемой, когда хотел продемонстрировать друзьям-соратникам эпизод, произошедший в конце двадцатиминутного боя, – восьмикратное ускорение мало помогло. Кстати, между нами говоря, в онлайн-сражениях теперь тоже можно сохранять треки. Скины оппонента в них тоже сохраняются...

Еще я бы добавил для кампаний возможность... сохраняться в ходе миссии, хотя бы на минимальном уровне сложности. Думаю, из-за того, что каждая миссия достаточно длительна, а бой для новичка весьма скоротечен, игра теряет многих потенциальных поклонников. Хардкор, так сказать, требует жертв!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Король умер – да здравствует король! Лучший симулятор всех времен и народов перерос в *Самый Лучший симулятор всех времен и народов. И точка.*

Иногда мы можем стать свидетелями масштабных сражений, даже не принимая в них участия.

Freelancer

Полеты во сне и наяву. **ГЛЕБ СОКОЛОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **DIGITAL ANVIL**
ЖАНР: **SPACE SIMULATION**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$44.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128 MB RAM, 1,3 GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 256 MB RAM, 3D-КАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **НЕТ**



Freelancer мы ждали. Ждали долго, предвкушая встречу с действительно интересной и даже, чего уж там скрывать, революционной игрой. И вот дождались. Под звуки фанфар, бой барабанов и рев турбин дальнекосмических кораблей Digital Anvil на пару с Microsoft представили результат многолетнего творческого процесса мистера Криса Робертса и его команды на суд игроков. Суд начинается...

Хотели как лучше...

Как известно, на поприще создания космических симуляторов разработчики компании Digital Anvil – отнюдь не новички. За их плечами успешный выпуск ставшего настоящим хитом *Starlancer*, а кроме того, участие в разработке таких столпов жанра, как *Wing Commander* и *Privateer*. Поэтому, когда в 2000 году был анонсирован новый проект, получивший название *Freelancer*, игровая общественность замерла в благоговейном ожидании. Еще бы, ведь нам обещали не просто очередной (пускай и очень хороший) космический симулятор, но целый МИР, вселенную, существующую по своим законам, живую и эволюционирующую. Ведь, как не крути, большинство существующих сегодня игр все равно эгоцентричны. Избавится от ощущения, что герой – самая важная личность в мире, и без него жизнь вокруг как минимум замрет и остановится, пока что можно лишь в некоторых MMORPG, да и то... Но разработчики *Freelancer* как раз и обещали клятвенно, что их новый проект подарит нам столь долгожданную свободу! А еще и возможность почувствовать себя не стандартно скучным супергероем, а простым обитателем очень не простой вселенной...

Космические бродяги

На самом деле, впервые совершить путешествие в мир *Freelancer* мы смогли еще в предыдущем проекте Digital Anvil – *Starlancer*. Однако большое количество событий, произошедших с тех пор, значительно изменило облик игровой вселенной. Началось все с того, что через 100 лет после истории, описанной в *Starlancer*, войска Коалиции сумели-таки оттеснить силы Альянса к Плутону. Тогда было принято решение попытаться превратить отступление в стратегический ход, и построенные втайне пять огромных кораблей, заполненные погруженными в анабиоз переселенцами, были отправлены через холодные просторы далекого космоса на освоение новых миров в секторе Сириуса. Пять кораблей должны были символизировать культуру пяти основных наций, входивших в Альянс: Liberty – Америку, Bretonia – Великобританию, Kusari – Японию, Rheinland – Германию, а Hispania – Испанию. В результате четыре гигантских транспорта смогли-таки достичь Сириуса. А вот испанцам не повезло – то ли их корабль сбился с курса, то ли был уничтожен силами Коалиции. Впрочем, и победителям, и побежденным оставалось недолго радоваться и огорчаться своим успехам и поражениям. Когда на просторах Солнечной системы разыгралась решающая битва между последними остатками войск Коалиции и Альянса, между ними неожиданно появился огромный корабль, принадлежащий неизвестной расе. Никто даже не успел сообразить, что произошло – чужаки выстрелили из неизвестного людям оружия прямо в Солнце, а сами исчезли так же быстро, как и появились... Закончилось все даже хуже, чем кто-либо мог себе представить. После взрыва звезды вся Солнечная система была уничтожена, уцелел лишь Плутон, но землянам это, конечно, уже помочь ничем не могло... Так бы и пришел конец человеческой цивилизации, но гнусные пришельцы, прозванные Кочевниками (Nomads), совершенно не учли, что незадолго до того четыре земных корабля прибыли в сектор Сириуса...

Похождения одного героя

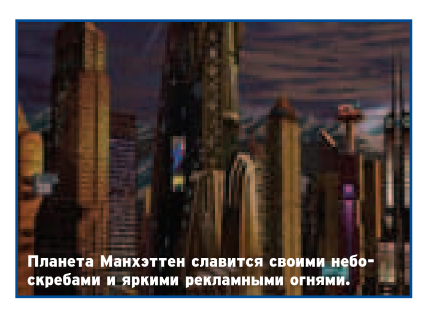
Прошло еще много лет, прежде чем человечество вновь смогло приступить к масштабному освоению вселенной. К тому времени весь сектор Сириуса был разделен между четырьмя колонизировавшими его народами. Жизнь снова шла налаженным чередом, туда-сюда сновали бойкие корабли торговцев, за которыми гонялись пираты, преследуемые в свою очередь недремлющей полицией. Все они по очереди становились мишенью для охотников за головами. И так продолжалось до тех пор, пока в результате сокрушительной атаки на станцию «Фрипорт-7» оставшийся без дома и работы пилот по имени Эдисон Трент был вынужден стать наемником, рыскающим по всему миру в поисках заработка...

Что из этого вышло

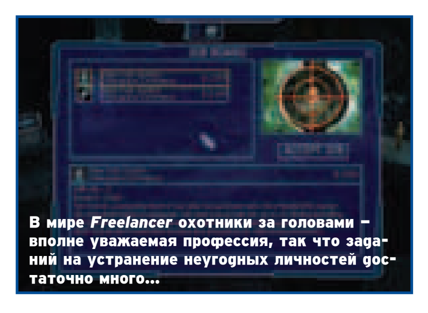
Что и говорить, начало было многообещающим! Вот ведь она – свобода: лети куда хочешь, делай (или не делай), что душа поже-



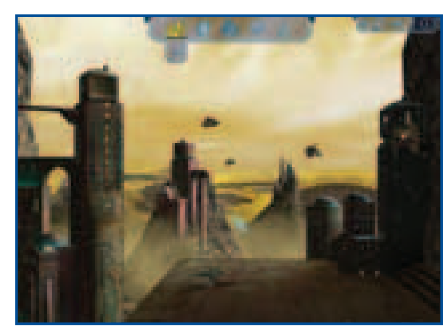
Иногда можно запутаться, кто тут свой, а кто противник.



Планета Манхэттен славится своими небоскребами и яркими рекламными огнями.



В мире *Freelancer* охотники за головами – вполне уважаемая профессия, так что заданий на устранение неугодных личностей достаточно много...



Несмотря на внешние отличия, все города во *Freelancer* совершенно идентичны в плане выполняемых функций.



В корабельном доке можно отремонтировать потрепанный в битвах и столкновениях с метеоритами и мусором звездолет.

пает. Торгуй, стреляй, покупай, путешествуй, познавай тайны этого огромного и загадочного мира. Таким должен был стать *Freelancer*. Этого мы ждали от игры, названной идейным потомком легендарного *Privateer*. Но в итоге все вышло несколько иначе...

Кому как, а для меня самым большим разочарованием *Freelancer* стала обещанная разработчиками и неоднократно упомянутая в многочисленных интервью, заметках и предварительных обзорах «живость» мира. Точнее, ее почти полное отсутствие. Особенно сей печальный факт заметен при посещении планет, баз и прочих мест, где мистер Трент имеет возможность передвигаться не с помощью корабля, а на своих двоих. Во-первых, в отличие даже от самых простых квестов или RPG, во *Freelancer* мы не имеем возможности непосредственно управлять действиями персонажа! Проще говоря, сколько бы вы не кликали мышкой на пол возле стойки бара, отважный пилот и шага не сделает в нужном направлении. Но оглянитесь вокруг! В каждом таком помещении можно повстречать нескольких NPC, терпеливо дожидающихся того момента, когда Трент вдруг захочет пообщаться с ними. Если это происходит, то нам демонстрируют весьма красиво сделанный на движке ролик, показывающий диалог между главным героем и очередным обитателем вселенной *Freelancer*. По его завершении оказывается, что Трент стоит все там же на входе в бар... И так будет повсюду. Складывается ощущение, что жизнь здесь существует исключительно ради пары визитов главного героя. Все NPC абсолютно статичны, они словно восковые статуи сидят за столами или стоят где-нибудь около стенки, оживая лишь на время появления в обозримом пространстве Трента. Нет, похоже, что они так и не вышли из состояния анабиоза...

Чуть лучше обстоят дела в космосе – там мы, по крайней мере, можем стать свидетелями драк между пиратами и полицией, понаблюдать как чей-то корабль «А» летит в неизвестную точку «Б». Но, позвольте, то же самое можно отыскать и во множестве других игр! Да, это выглядит неплохо и местами – даже здорово, но можно ли назвать использование заскриптованных сценок в игре революцией? Незадолго до выхода *Half-Life* – да, быть может. Но вот в 2003 году... Более чем сомнительно.

Что же касается непосредственно игрового процесса, то здесь следует сразу определиться с тем, чего конкретно вы ждете от *Freelancer*. Если большого и серьезного симулятора с множеством горячих клавиш, необходимостью проведения десятка предварительных операций перед взлетом, вроде прогрева турбин и т.п. – то вам явно не по этому адресу. В новой игре от Digital Anvil все происходит гораздо проще – нажал одну кнопку, и ты в космосе, еще одну – и корабль летит к выбранной цели со скоростью света. В принципе, можно обойтись даже без использования клавиатуры, с помощью одной лишь мышки. Так же и сражения скорее напоминают веселую массовку в стиле сильно упрощенного Q3, нежели ожесточенную битву, где один выстрел приравнивается к одному трупу. Из сказанного выше можно сделать вывод, что геймплей *Freelancer* обладает ничем не смазанными признаками классической аркадной стрелялки.

Получилось как всегда?

Конечно, назвать *Freelancer* провалом было бы ошибкой. Наряду с тем, что игра не оправдывает многих из возлагавшихся на нее надежд, творению Digital Anvil присущи и положительные качества, на которые также нельзя закрывать глаза. Например, очень впечатляет реализация космического пространства. Никакой клаустрофобии и декоративности – это действительно огромный мир, который ко всему еще и очень красив. Во Freelancer можно запросто перелетать от одной планеты к другой, пользуясь как специальными гиперпространственными порталами, так и просто «своим ходом». Нас окружает множество различных объектов – полезных и не очень. Например, кое-какие миры устрашают огромным количеством зависшего вокруг в пространстве мусора и обломков... Приходиться соблюдать осторожность и облетать техногенные препятствия. Таким же образом лучше поступать и с метеоритами. Вообще, в мире *Freelancer* действительно интересно просто путешествовать, не отвлекаясь даже на выполнение довольно однотипных заданий. Этот космос стоит того, чтобы любоваться им!

Движок игры отлично справляется с поставленными перед ним задачами. *Freelancer* красив, местами очень красив. Приятно радует качественная анимация персонажей. Герои Freelancer не только плавно двигаются и вертят головой во все стороны - сильное впечатление производит отличная мимика их почти живых лиц.

И если забыть о том, какой игрой должен был бы стать *Freelancer*, то ругать его вроде особо и не за что. Это красивый, в меру увлекательный, не очень сложный шутер, предназначенный для самых широких масс игроков. Конечно, *Freelancer* – не та игра, в которой можно «жить», сутками не вылезая из-за штурвала звездолета. Но для того чтобы отдохнуть вечерком, погонявшись за вражескими кораблями, он подойдет. И все было бы хорошо, не скорми нам разработчики за эти три года куда как больше красочных обещаний...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Неплохая игра, тем не менее, совершенно не похожая на тот *Freelancer*, который мы ждали так долго.



Прополз пол-уровня на пузе. Устал. Решил размяться. Немного пострелял. Классика жанра, одним словом.

IGI2: Covert Strike

Как я учился ползать. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CODEMASTERS**
РАЗРАБОТЧИК: **INNERLOOP STUDIOS**
ЖАНР: **STEALTH SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-700MHZ, 128MB RAM, 32MB VIDEO, 1.9GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1.2GHZ, 512MB RAM, 64MB VIDEO, 1.9GB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-32 ИГРОКА)**

Издревле человек придумывал себе героев. Этаких всемогущих полубогов-одиночек, обладающих повышенной непробиваемостью, стройных, красивых, с фарфоровыми зубами и невероятно благородных. Столь естественный порыв который год служит веским аргументом атеистам, ищущим доказательств нелепости всех без исключения религий и отсутствия следов Всевышнего на Олимпе. Но не о богохульниках речь, собственно, а о тех самых мифологических личностях, которые ежедневно на страницах книг и полотнах экранов спасают грешный мир от разрушения, президентов – от покушения, Африку – от гологания, а сусликов – от вымирания. Иногда от такой плотности рыцарей на душу населения начинаешь уставать, несмотря ни на какие ухищрения сценаристов.

IGI2 в этом плане не является исключением. Литературная ценность детища Innerloop Studios не велика и прячется на книжной полке где-то между детективами Дарьи Донцовой и нескончаемыми голливудскими опусами на тему агента-супермена в исполнении плюшевого П. Броснана. Роль Джеймса Бонда на сей раз отдана полузеленому Дэвиду Джонсу эсквайру, специалисту ползательных наук. Хитрым червяком он вползает в незащищенный тыл врага, дабы устроить несварение желудка враждебно настроенной оппозиции, стащить из-под носа продвинутый микрочип, спасти попавшихся на краже печенья коллег и покарать недоростей. Одним словом, ничего выдающегося и на премию братьев Гонкур не тянет даже в малиновой обложке с вензелями. Радует лишь то, что в общую канву сей незамысловатый сюжетец вписан весьма органично и не раздражает ни капли, невзирая на врожденную вторичность. Два десятка миссий стройной цепочкой кидают Джонса по российским просторам, узким ливийским улочкам и китайским кварталам.

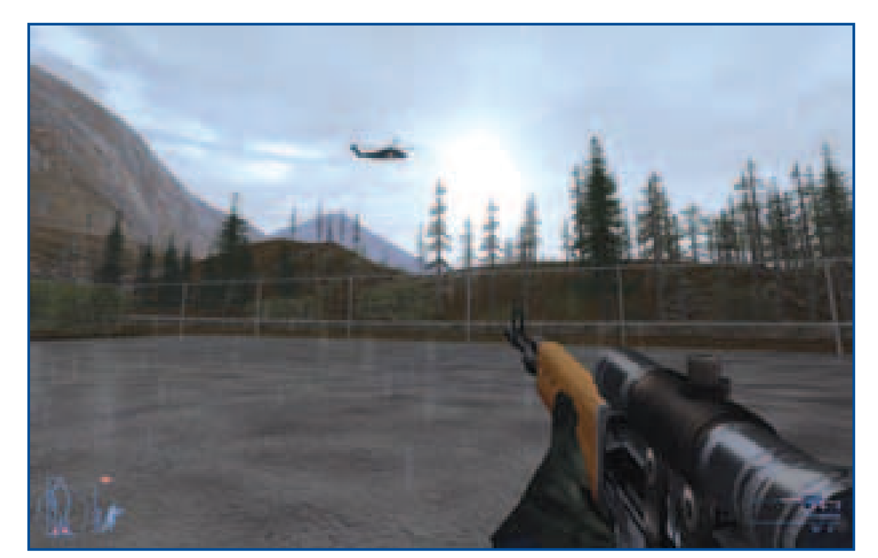
Я ха-чу пастрилять

Принципиальных отличий от предыдущей части нет и, по всей видимости, даже не предполагалось. Мы по-прежнему работаем на аналог ФБР и все так же тайно влюблены в Ребекку Аню (где тут фамилия, не пойму). Окончательно сместившаяся в сторону stealth шутеров *IGI2* на каждом углу настоятельно рекомендует пользоваться шпионской бытовой техникой вроде бинокля, термооптики, бортового компьютера, верного мясницкого ножа и умения шустро передвигаться ползком и на корточках. Иногда ей удается убедить нетерпеливого игрока, что распластаться за ближайшим смородиновым кустом не только полезно, но и вкусно, а стоящий в двух шагах гопник с винтовкой слеп, как крот. Ты искренне пытаешься змеей подкрасться за спину глазеющим по сторонам часовым, сочно хрустнуть их шейными позвонками и с молодецким «Эге-гей!» поползти дальше. Но, увы, проклятая недоделанность уровней сводит все твои усилия на нет.

Потратив уйму времени на сбор грязи пузом и дотащившись до определенной точки, почти со стопроцентной вероятностью обнаруживаешь, что дальше прятаться нет смысла. Забитое врагами плато элементарно не позволяет остаться незамеченным, несмотря

НИНДЗЯ-ЛОХ

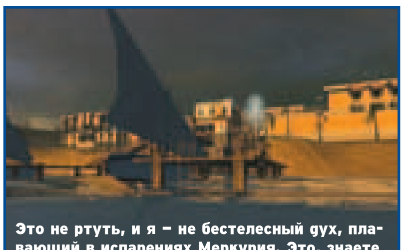
Единственное, за что *IGI2* заслуживает порцию китайских пирожков с креветками, это оружие. Ответственный за арсенал и тактическую сторону проекта Крис Райан (не имеет ни малейшего отношение к спасенному рядовому) больше года пинал ленивых разработчиков, заставляя тунеядцев вырисовывать заклепки, максимально достоверно подбирать звук и поведение во время выстрела каждой железки. Несмотря на все усилия, *IGI2* родился похожим на хромого самурая, обвешенного с ног до головы лучшими клинками, но постоянно спотыкающегося о ножны во время боя. Такие обычно не доживают до ритуального сепукко...



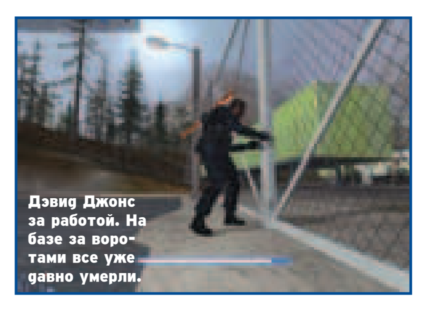
Почти Куинджи. Только луна не совсем над Днепром, но где-то в том районе.



Вражеский «КАМАЗ» с салом в третьем приближении.



Это не ртуть, и я – не бестелесный дух, плавающий в испарениях Меркурия. Это, знаете ли, Вода...



Дэвид Джонс за работой. На базе за воротами все уже давно умерли.



Подземная овощебаза. Здесь тоже все закончилось банальной перестрелкой.

даже на то, что пробегающий мимо патруль в упор не видит лежащего под ногами нарушителя. Наплевав на осторожность, покидаем гостеприимный кустарник и начинаем аккуратно посыпать гильзами пол. В ход идет арсенал из тридцати столовых приборов типа АК-47 или «Узи», собиравшихся когда-то на уроках НВП. Туповатые солдафоны целеустремленно шагают на встречу гибели и методично появляются из-за угла с транспарантами «Стрелять сюда», изредка совершая акробатические трюки и нелепо шлепаясь на землю прямо посреди городской площади. Перестрелять всю эту ораву оболтусов гораздо проще, чем обойти, благо число сторожей теперь конечно.

Как ни странно, но прятать безжизненные тела запрещено администрацией. Первый же охранник с громким воплем бежит за подмогой, руша все планы на тихую победу. Смерть от попадания в щиколотку красуется на первых местах хит-парада. Выглядывать из-за угла деревянный спецназовец Джонс не умеет напрочь, а переодеваться в одежду врагов не позволяют аристократические замашки. Потраченного ранее времени становится немного жаль. Очередная перезагрузка миссии в который раз приводит к банальному отстрелу животных, регулярно разбавляемому наблюдением за иезуитами через оптический прицел Dragunov Sniper's Rifle, взламыванием замков и игрой в кулхацкера на казенных компьютерах.

Жертва ООП

Ужасная физика повреждений с падающими, как поленья, трупами, допотопный движок с размытыми текстурами и картонными елками, чересчур самостоятельные тени, частенько игнорирующие все источники света разом, и полуслепые, но очень ушастые враги только добавляют горечи в эту и без того несладкую кашу. Любопытно, на что рассчитывали авторы, создавая свой «шедевр»? Возможностью использовать стационарные пушки и простреливать различные материалы и стены сегодня уже никого не удивишь, да и пользоваться этим практически не приходится. Разве что проклятые нацисты не только дырявят поверхности, но и умело проходят сквозь двери, периодически застревая в них на полпути. Бесконечность пустынного ландшафта, создаваемого Terraformer engine, на деле оказывается никому не нужной декорацией (это было понятно еще в далеком 2001-м). Зато усилия, потраченные на подбор аборигенов для правильной озвучки враждебной фауны, оказались более чем – на чистейшем русском заговорили не только хохлы, но и бывшие братья по соцлагерю из Румынии.

Выглядывать из-за угла деревянный спецназовец Джонс не умеет напрочь, а переодеваться в одежду врагов не позволяют аристократические замашки.

Сосредоточившись на пресловутом отображении открытых пространств, достоверном моделировании оружия и повышении сложности прохождения по сравнению с первой частью, славные шведские парни как-то позабыли об остальном. Можно буквально расшибиться в аккуратный блин, доказывая пользу прогулок на свежем воздухе, но единицы станут с удовольствием носиться по бескрайним мертвым окрестностям. Точно так же далеко не все обратят внимание на соответствие виртуального G-17 SD или MAC-10 своим оригиналам. А комплексные задания будут продолжать сводиться к поголовному истреблению моджахедов из-за полного отсутствия возможности скрыть следы преступления или добраться до места менее очевидным путем. Уж извините, но поскольку вскарабкаться во-он на те коробки, тихонечко перелезть через перила балкона и перерезать глотку лопоухому арабскому полисмену я не могу, то подстрелю его, собаку, прямо отсюда, да еще до кучи надепаю паспортов в рай всем его набежавшим сослуживцам. И заберите свой дурацкий тепловой бинокль - я и так прекрасно все вижу.

Отчего появляются мозоли

И все же *IGI2* нельзя назвать бестолковой игрой. Ни в коем случае! Да, она не научит вас метко стрелять в скачущих кроликов, ловко прыгать, вгрызаясь зубами в подвешенное на веревке яблоко, и рассчитывать свои действия на сто шагов вперед, доставляя зависть Каспарову. Нет. Зато отныне вы отменно будете ползать по любым поверхностям и скрываться в куцых кустах крыжовника не хуже Копперфильда. Самые же продвинутые в совершенстве освоят искусство метания подручных ТНП в камеры слежения дворового сельпо. А это, согласитесь, много стоит.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Виртуальная бондиана с кривыми ногами, короткими руками и стойкими тенденциями к кровопролитию.



Через пару минут вся эта масса войск превратится в неуправляемую кашу, а как все хорошо начиналось...

Praetorians

Уж лучше бы они и дальше клепали Commandos.... **АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EIDOS INTERACTIVE**
РАЗРАБОТЧИК: **PYRO STUDIOS**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
PRICE: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 500, 256 RAM, 16 MB ВИДЕО, 600 MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 800 ИЛИ ВЫШЕ, 256 MB RAM, 32 MB ВИДЕО**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (1-8 ИГРОКОВ)**

Не так давно Сергей Пянге писал об опасности завышенных ожиданий. Мол, живя в предвкушении божьего дара, простой яичнице уже и в голодный год не рад будешь. Я не требовал от *Praetorians* многого – добротно скроенного геймплея, соблюдения хотя бы самых приблизительных условий достоверности и захватывающей мультиплеерной резни было бы вполне достаточно, если бы не одно большое «но».

Английский – это наше все

Точнее, если бы не много больших «НО». У игры столько недостатков, что придется объединять их в укрупненные группы – иначе я просто не смогу уложиться в отведенные мне журнальные обьемы.

Начну с загрузочного меню, где мне предложили выбрать язык титров: English (USA) или English (UK). Подивившись столь богатому выбору, я уже было приготовился внимать крылатым латинским изречениям, однако первой же услышанной мною фразой стало сакраментальное «yes, sir!» Не могу не признать: из уст античного воина это звучит довольно пикантно, вот только зачем было сопровождать исключительно английскими субтитрами английскую же речь, понятно не вполне.

Оловянные солдатики

Также не вполне понятно, зачем в игре предусмотрена опция масштабирования карты. Вблизи (как, впрочем, и вдали) все юниты своей грацией напоминают зомби из *HoMM IV* и к тому же обладают уникальной способностью проходить сквозь деревья и друг друга, так что требование тридцатидвухметрового акселератора превращается в откровенный фарс. Хотя разработчики и сами учуяли что-то неладное, в результате чего движение камеры по оси ординат было ограничено тремя-четырьмя игровыми метрами, все же любой наблюдательный игрок без труда заметит и клубы пыли, поднимаемые солдатами во время проливного дождя, и абсолютно одинаковые движения всех юнитов одного вида, и нарушение перспективы и пропорций объектов.

Апогеем же дизайнерского непрофессионализма является заимствованная из *Age of Mythology* технология прорисовки юнитов, скрытых от глаз геймера каким-либо препятствием – такие юниты отображаются на экране в виде цветных силуэтов. Так вот, в *Praetorians* типичной является ситуация, когда абсолютно все солдаты вашего и вражеского войска превращаются в неидентифицируемые пятна, после чего влиять на ход сражения становится практически невозможным. И речь идет отнюдь не о единичном случае; в *«Преторианцах»* такие битвы – самое обычное дело, ибо одним из тактических приемов ведения войны является устройство лесных засад, каждая из которых чревата для игрока удовольствием пассивно созерцать броуновское мельтешение странных цветных пятен между неопределенного вида густых деревьев. Пассивно, ибо управлять схваткой в таком положении – все равно что играть в футбол с завязанными глазами.

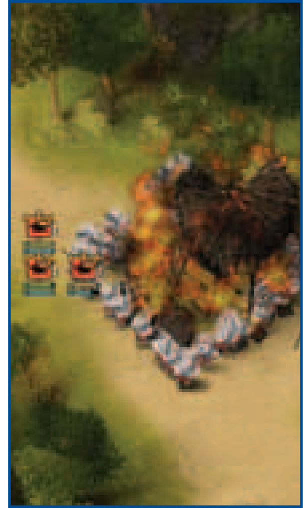
Сразу хочу предупредить: это не *Total War.* Здесь нет ни масштабности, ни грандиозности, ни... в общем, ничего здесь нет.

У нее еще и геймплей есть...

Наличие геймплея – неоспоримый факт. Однако в данном случае едва ли можно считать



Египетский марш-бросок.



Вовремя захваченный город – три новых воина.



Несмотря на внушительный вид, конница не слишком сильна.



Римляне vs варвары. Кто победит?



Все бои в игре – натурально свальный грех.

Шедевр дизайнерского искусства от Pyro Studios.

это достоинством. Уж лучше бы его вообще не было. Никакого.

Praetorians – военная стратегия. Вся экономическая составляющая изъята из игры без остатка. Вам ничего не придется строить или собирать. Единственный ресурс – люди, призванные пополнять ряды вашей армии. Люди обитают в поселениях, где их и можно нанимать. Чтобы наем стал возможным, необходимо захватить поселение, отстроив рядом с ним странной конструкции вышку неясного назначения. Соответственно, у кого контроль за большинством поселений – тот и выиграл.

Вот, собственно, и все. Сразу хочу предупредить: это не *Total War*. Здесь нет ни масштабности, ни грандиозности, ни... в общем, ничего здесь нет. Игровой экран слишком мал, чтобы объять сражение целиком. Юниты, проходя сквозь друг друга сливаются в единую неразличимую массу, отчего бои напоминают свалку, да и ограниченное число игроков, которым позволено принимать участия в сетевых баталиях, не дает развернуться стратегическому гению во всю мощь.

Развесистая клюква

Я пока не касался исторических несуразиц – это отдельная статья (жаль, что не уголовная).

Итак, приготовьтесь. Среди наемников преторианских когорт числятся такие колоритные персонажи, как гладиаторы, скауты и какие-то шаманы! Ладно бы просто числились – они ведь еще и воюют. Гладиаторы могут набрасывать сеть на все вражеское подразделение разом (а это ни много ни мало – тридцать человек). Скауты разведывают местность, посылая – в зависимости от специализации – вперед ручных соколов или волков. Кроме как наличием прямого телепатического контакта между скаутом и его питомцем объяснить процесс открывания карты животным, забредающим от отряда порой более чем на милю, нельзя. Присутствие лекарей-шаманов в элитных подразделениях вооруженных сил Древнего Рима не оправдано ничем – ни исторической правдой, ни художественным вымыслом – и выглядит просто дико.

Наем воинов, как уже было сказано, осуществляется в селениях. Каждое селение выглядит как средних размеров хутор, хотя надпись в специальном меню уверяет, что в среднем такой хуторок содержит около трехсот жителей. Немногочисленные доступные для обозрения жители слоняются по двору с ведрами и мотыгами и ведут себя, как самые настоящие плебеи, хотя преторианская гвардия всегда набиралась из знати. После найма гладиаторов вы начинаете рыскать с ними по карте в поисках незанятых поселений, стараясь захватить их раньше своего сетевого оппонента. Это, невзирая на то, что преторианцы, как известно, будучи телохранителями императоров, принимали участие лишь в тех боевых походах, которыми командовал сам августейший цезарь.

Разумеется, никто не мешает войску состоять из плебса, рабов-гладиаторов и прочих орков и шататься по карте безо всякой видимой цели, только зачем было называть игру именно *«Преторианцы»*? Вполне можно было бы окрестить ее как «Сборище косоруких уродов, шатающихся по карте безо всякой видимой цели» – это сняло бы массу вопросов касательно убогого геймплея и исторической достоверности (точнее, НЕдостоверности). Конечно, игра не превратилась бы от этого в божий дар, но стать питательной яичницей, привлекательной на глаз и приятной на ощупь языка – это запросто.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Создатели *Commandos* перед началом работ вполне могли хотя бы заглянуть в учебник по истории Древнего мира для средней школы...



По карте можно узнать, в каких домах сейчас тусуются гости.

The Sims Online

Самый большой в мире Интернет-чат. **ДАНА ДЖОНГЕВААРД**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **MAXIS**
ЖАНР: **MMORPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ДВУСМЫСЛЕННЫЙ ЮМОР, СЕКСУАЛЬНЫЕ ТЕМЫ, ЛЕГКОЕ НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99; ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ БЕСПЛАТНО, ЗАТЕМ – $9.99 В МЕСЯЦ**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM, 1.6GB НА ДИСКЕ, СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700, ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ**
MULTIPLAYER: **ТЫСЯЧИ ИГРОКОВ**

На первый взгляд кажется, что *The Sims Online* полностью соответствует своему названию, – это старые добрые *The Sims,* перенесенные в онлайн. Любой, кто хоть раз играл в *The Sims,* почувствует себя здесь, как дома, т.к. все выглядит и играется точно так же, как и раньше. Те же самые восемь потребностей подопечного, тот же самый интерфейс, те же самые типы взаимодействия между персонажами. И все-таки давайте попробуем разобраться – на пользу или во вред пошел самой продаваемой игре всех времен и народов выход в онлайн?

И то, и другое

Каждый игрок может создать до трех персонажей в трех различных городах (каждый город – это сервер, на котором могут находиться до 80 тысяч Симов). Новорожденный Сим получает 10.000 симолеонов, и на этом халява заканчивается – в дальнейшем ему придется зарабатывать бабки уже самостоятельно. При создании персонажа у вас есть возможность купить ему участок земли и построить там собственный дом. Выбрав такой вариант, вы сможете приглашать к себе людей в качестве сожителей (roommates). Чем больше Симов у вас живет, тем больше может быть ваш дом. Сожители вольны добавлять в дом обстановку и изменять по своему желанию его внутреннее убранство, но именно владельцы собственности обладают решающей властью на своей территории – если какой-то сожитель становится слишком докучливым, от него можно избавиться, и он покинет дом вместе со всем своим добром.

Как и в *The Sims,* ваш персонаж может развивать в себе определенные навыки – например, поднятие тяжестей в тренажерных залах, плавание и упражнения на механическом быке повышают скилл Body. Одним из стимулов для развития скиллов является то, что, имея более высокие умения, можно зарабатывать больше денег. Сим с навыком Logic, прокачанным до 10, больше зарабатывает при решении математической проблемы и продаже решения, чем тот, у кого параметр Logic равен 1. Другой резон развивать скиллы – возможность освоить новые способы взаимодействия, становящиеся доступными по мере прокачки.

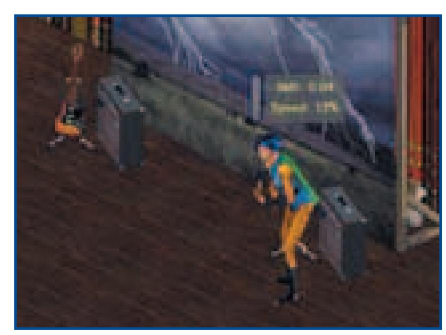
Второе, после развития скиллов, главное занятие любого игрока в *TSO* – приобретение новых друзей. Самая очевидная польза от них – возможность общения, но, кроме того, по мере увеличения числа друзей ваш персонаж осваивает новые жесты. Каждый Сим может официально «даровать» свою дружбу 10 другим персонажам, при этом количество персонажей, даровавших свою дружбу ему, не ограничено.

Не правда ли, погода сегодня ужасна?

Проведя некоторое время в мире *The Sims Online,* ты начинаешь понимать, что и здесь существуют серьезные проблемы. Например, в отличие от любой другой онлайновой игры, обладающей продуманным и устоявшимся миром, *TSO* – это, скорее, большая строительная площадка, на которой игроки создают свои собственные мирки. Это, может быть, и здорово, если вокруг тебя собрались люди творческие и обладающие вкусом, но, к сожалению, большинство клиентов *TSO* совсем не такие. В основном они используют своих Симов в качестве «наглядных рупоров» для чата. Если вам повезет, и вы найдете себе компаньонов, которые действительно хотят ИГРАТЬ, а не просто трепаться, или же вы скооперируетесь со своими друзьями из реальной жизни, то игровой процесс может быть весьма увлекательным и забавным. В



Некоторые дома предлагают весьма необычные услуги – например, венчание.



Как же это достает – все свободное время без конца играть на гитаре...



Несколько Симов тихо сидят и читают. Весело, блин...



Этот потогонный конвейер... пардон, «Дворец Навыков» дает Симам возможность собираться для совместного поднятия своего интеллекта.



Известно, что в глубине души каждая женщина мечтает быть стриптизершой и танцевать в клетке. *The Sims Online* предоставит вам массу возможностей стать падшей и грязной.

противном случае он вряд ли будет интереснее, чем обмен фразами с сослуживцами у автомата с «Кока-колой», стоящего в коридоре вашего офиса. А если вы решите поднять себе Logic с помощью шахматной партии (которую, в отличие от *The Sims,* нельзя ускорить), то молитесь, чтобы ваш партнер оказался уж если и не блестящим, то, по крайней мере, более-менее компетентным игроком.

Молитесь, чтобы ваш партнер оказался уж если и не блестящим, то, по крайней мере, более-менее компетентным игроком.

Как выиграть в *The Sims Online?* Пока единственный реальный способ «победить» – это попасть в один из Почетных списков (Top 100) своего города, что даст персонажу т.н. «победный бонус». Но на момент написания данного материала единственным имеющимся в наличии Почетным списком был «Самый Любимый Сим», так что если вы не считаете бесконечную болтовню в чатах увлекательным занятием, то делать вам здесь будет, по большому счету, нечего.

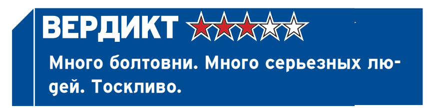
Как стать богатым?

Главная проблема *TSO* заключается в том, что вам на самом деле совершенно не нужны деньги. Игроки, владеющие домами, получают определенную сумму каждый раз, когда к ним кто-нибудь приходит в гости, кроме того, они имеют долю от прибыли, когда посетители изготовляют и продают на их территории какие-либо предметы. Соответственно, домовладельцы имеют весьма веские побудительные причины поощрять других людей приходить к себе в гости. И, заявившись к кому-нибудь, вы можете бесплатно есть, бесплатно спать, бесплатно развлекаться и даже бесплатно качать скиллы – которые в свою очередь помогут вам заработать еще больше денег, которые совершенно некуда тратить. А раз деньги вам не нужны, то получается, что и особых причин развивать свои навыки у вас тоже нет. Но если вы не зарабатываете симолеоны и не качаете умения, то чем же вам заняться???

В настоящее время большинство частных домов в *The Sims Online* полностью посвящено или развитию скиллов, или заработку. Многие домовладельцы и их компаньоны восприняли эту игру на удивление серьезно, поэтому на своей территории они не разрешают одним игрокам задирать и дразнить других – ведь подобное поведение может привести к оттоку гостей и лишить домовладельцев дохода. Конечно, это их право, но ведь *The Sims* в свое время стала настолько популярной и любимой в народе именно благодаря несерьезности и легкомыслию игрового процесса! А здесь нет ни зомби-разрушителей, ни грабителей, ни грустных клоунов, ни карьерных путей. А те Симы, что пытаются хоть немного расшевелить этот закосневший социум и его помешанных на заработке и прокачке обитателей, быстро вылетают из домов без права возвращения. И в итоге вы остаетесь наедине с множеством Симов, главная цель которых – деньги, деньги и еще раз деньги. Честно говоря, трудно назвать такое времяпрепровождение веселым.

Несмотря на изредка появляющийся лаг, игровые сервера работают довольно стабильно. Заселены они не очень плотно, по крайней мере, пока. Поскольку скорость прокачки скиллов и зарабатывания денег напрямую зависит от того, сколько еще людей будут заниматься тем же самым вместе с тобой, самый эффективный способ развития персонажа – делать все в битком набитых гостями домах. Вот только найти их порой бывает довольно затруднительно.

У Maxis большие и далеко идущие планы по поводу *The Sims Online.* К тому моменту, как вы будете читать этот материал, в игре уже должен появиться Top 100 «Самый ненавидимый Сим». На подходе – изготовление игроками объектов, а введение смерти персонажей запланировано на ближайшее будущее. Но сейчас игра откровенно скучна. Если вы проводите все свое свободное время в чатах, то *The Sims Online* – это именно то, что вам нужно. Но если нет, то будьте осторожны. Во всяком случае, мы вас предупредили.



ВЕРДИКТ

Много болтовни. Много серьезных людей. Тоскливо.

Вся эта планета представляет собой единый живой организм – и зубастая пасть под вашими ногами служит тому отличным примером. К сожалению, большую часть проведенного здесь времени вам предстоит сражаться с другими людьми.

Unreal II: The Awakening *(альтернативный американский обзор)*

Неплохо, но отнюдь не гениально. **РОБЕРТ КОФФЕЙ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **INFOGRAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **LEGEND ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **FIRST-PERSON SHOOTER**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 733, 256 MB RAM, 3GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА УРОВНЯ GEFORCE2 С 32MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.2 GHZ, 512MB RAM, 3D-КАРТА С 128MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Мне ужасно хочется съязвить, перефразировав заголовок *Unreal II:* «Пройдя игру, вы испытаете Пробуждение от иллюзий». Но это было бы жестоко и не совсем справедливо. Подчеркиваю – НЕ СОВСЕМ справедливо, хотя определенная доля истины в данном высказывании, несомненно, присутствует. У *Unreal II* есть много объективных достоинств – великолепная графика, отличный звук, злобный и агрессивный AI. Начало игры – выше всяческих похвал, но по ходу развития сюжета ее оригинальность и стиль начинают куда-то плавно улетучиваться. И по мере того как это происходит, у вас появляется чувство усталости и раздражения – вам становится НЕИНТЕРЕСНО играть дальше. Это особенно четко ощущается по контрасту с играми вроде *Medal of Honor* и *Half-Life*, где игрок рвется вперед, забыв обо всем на свете, где он во что бы то ни стало стремится узнать, ЧТО будет дальше! Чувствуется, что создатели *Unreal II* пытались использовать вышеназванные хиты в качестве примеров для подражания, но, увы, получилось у них это неважно.

Снаружи красиво

Если вы являетесь счастливым обладателем по-настоящему мощной и современной машины, на которой *Unreal II* сможет показать себя во всей красе, то, без сомнения, вы оцените по достоинству его роскошную графику. Мы получили новый стандарт качества, эталон того, как должна выглядеть игра, – невероятно яркие цвета, потрясающе детализированные модели, покрытые изумительными текстурами, ошеломляюще реалистичные эффекты выстрелов. Можно не сомневаться – этот игровой движок ждет долгая и счастливая жизнь.

Жаль только, что все это графическое богатство было потрачено на игру, качество геймплея которой даже близко не может сравниться с качеством картинки. Поначалу играть в *Unreal II* достаточно интересно. Мрачные звуки и грамотное использование скриптовых событий постоянно держат ваши нервы в натянутом состоянии, особенно в начальных миссиях, при обследовании разрушенного горного комплекса. А на тебя наконец-то нападают несметные полчища орущих голубых инопланетных обезьян, начинается сумасшедший кровавый экшен – отличная разрядка после долгого напряжения. Вы пробиваете себе дорогу через толпы врагов, и душу переполняет пьянящее чувство веселья и свободы... А первое появление на экране смертоносно быстрого Скааржа – это же вообще кошмар, от которого мороз по коже дерет...

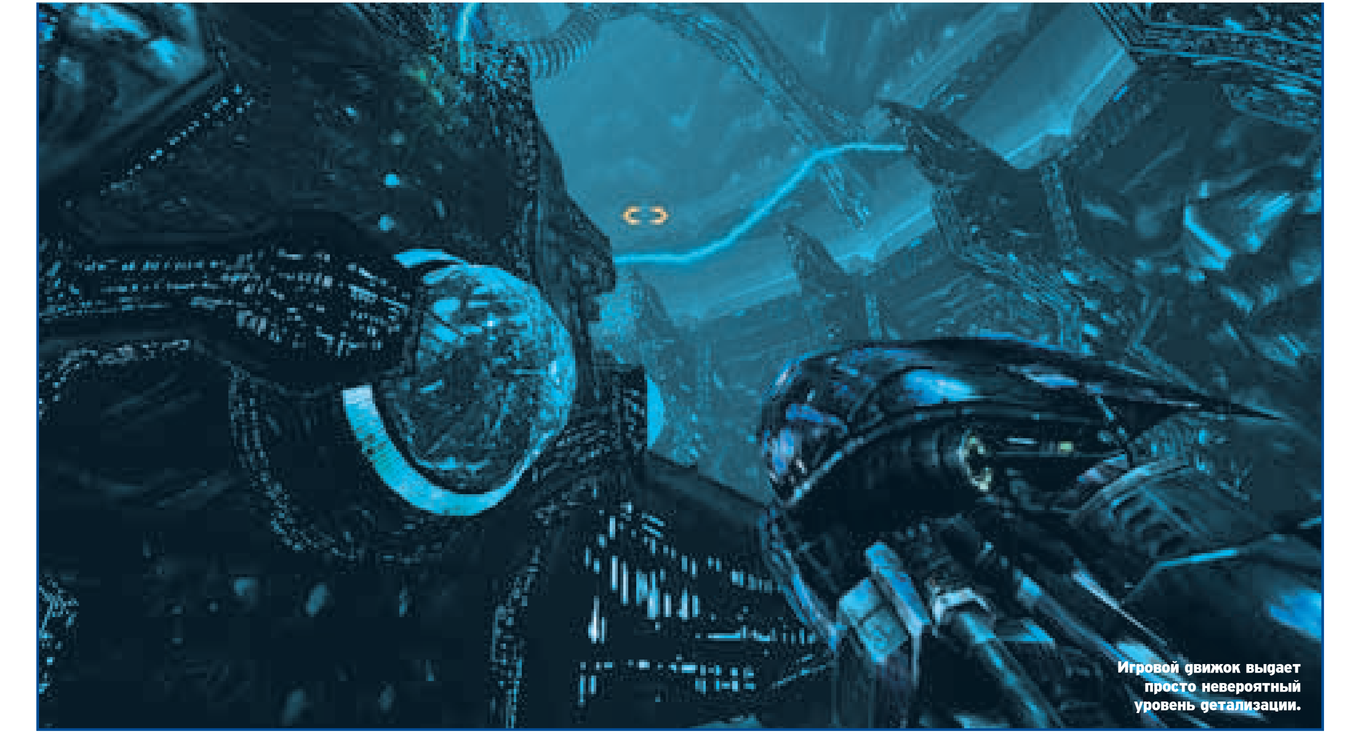
В следующей миссии стиль геймплея опять меняется – вы блуждаете в ночи по болоту, пытаясь отыскать потерпевший аварию взвод морпехов. Вы долго ищете их, продираясь сквозь ненастную темень, и при этом не происходит абсолютно НИЧЕГО – но ужасная погода и ощущение полнейшего одиночества взвинчивают нервы так сильно, что когда враги в конце концов нападают, вы испытываете чувство, сравнимое с облегчением...

Количество не всегда переходит в качество...

А потом *Unreal II* начинает сдуваться, как проколотый воздушный шарик. Восхищение игрой окончательно сходит на нет вскоре после появления гигантских инопланетных пауков. Ничего нового, оригинального или



Выглядит здорово, а по сути – обычная головоломка с прыжками.


Игровой движок выдает просто невероятный уровень детализации.


Леди и джентльмены, представляем огнемет – предмет особой гордости *Unreal II*.


Энергетический забор установлен, турели готовы к бою, и я жду, когда на вершине горы покажется первая волна врагов.

хотя бы просто интересного вы больше не увидите – качественный рост сменяется количественным. На вас прет все больше и больше нехороших парней с ракетницами, закованных во все более и более мощную броню. Начинаются затяжные бои с боссами на замкнутых аренах... Больше коридоров, больше врагов, больше бездумной, однообразной стрельбы, больше раздражения, когда ты, в очередной раз погибнув, загружаешь сохраненную игру...

Нагляднее всего подмена качества количеством видна на примере вашего собственного арсенала. *Unreal II* предлагает весьма обширный выбор оружия, включая отдельные особо мощные образцы, – достаточно сказать, что, в отличие от всех остальных известных мне шутеров, здешняя ракетница совершенно незаменима именно в одиночном режиме. Проблема заключается в том, что стволов тут хватило бы минимум на три игры (плюс у каждого оружия еще имеется альтернативный режим!), и вам они все просто не нужны, тем более что самую удобную и полезную (IMHO) пушку – Assault Rifle – вы получаете в самом начале. Конечно, здорово, что в игре есть еще шотган, мини-ган, энергетический пистолет, Shock Lance, огнемет и ружье, стреляющее космическими пауками, но, честно говоря, никаких особо веских причин всерьез попользоваться ими у меня не было. И у вас, скорее всего, тоже не будет.

Время от времени, даже на самых занудных этапах, в *Unreal II* попадаются поистине захватывающие моменты. Например, после нескольких однообразных битв с враждебными наемниками (черт возьми, если мне действительно захочется подраться с умными противниками, вооруженными ракетницами, я просто запущу *Unreal Tournament 2003!*), вас ждут несколько миссий, где нужно принять под командование взвод космических десантников и организовать оборону, расставив людей и установив защитные орудия и силовые поля. Это, конечно, не *Rainbow Six*, но сам факт собственноручной расстановки бойцов и пушек привносит в такие миссии интересные тактические элементы и делает их очень увлекательными.

Восхищение окончательно сходит на нет вскоре после появления гигантских инопланетных пауков.

Ближе к концу игры, точнее, в самом ее конце, геймплей опять оживляется, становясь оригинальным и интересным. Миссия, в которой нужно покинуть гибнущий звездолет, – очень даже неплоха. Но не более того.

Если бы разработчики смогли сохранить напряжение, атмосферу и оригинальность ранних этапов в течение всей игры, то, вне всякого сомнения, *Unreal II* получил бы пять звезд. Но, увы, им этого не удалось, и в результате под шикарной графической оболочкой оказался вполне заурядный «мясной» шутер. *Unreal II* – это хорошая, добротная игра, которая могла бы стать шедевром, но не стала. А жаль.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Вам наверняка понравится этот шутер. Но вряд ли вы его полюбите.

В битвах, как правило, побеждает тот, у кого больше армия. Как-то это не стратегично...

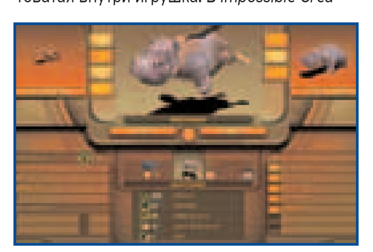
Impossible Creatures

Пал жертвой естественного отбора... **РОН ДУЛИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **RELIC ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, ДВУСМЫСЛЕННЫЙ ЮМОР, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM, 1.5GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4, 256 MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-6 ИГРОКОВ)**

Помните старую шутку: что будет, если скрестить слона с носорогом? Студия Relic Entertainment, создатель нашумевшей космической стратегии *Homeworld* (1999), сделала для нас целую игру, лейтмотивом которой является данный анекдот. *Impossible Creatures* – это вроде бы самая обычная риал-тайм стратегия, но с одной важной оговоркой: вы создаете юнитов, скрещивая между собой различных животных. Согласитесь, занятная концепция, особенно по контрасту с намеренно глуповатым сюжетом. Увы, у ребят из Relic вышла очень стильная внешне, но пустоватая внутри игрушка. В *Impossible Creatures* нет стратегической глубины RTS последнего поколения, и в результате получилось, что создавать новых животных – весело, а вот воевать ими – скучно.



Скрещивание существ – самый удачный аспект игры.

Криминальное чтиво

Действие *Impossible Creatures* разворачивается в 30-х годах прошлого столетия. Главного героя зовут Джеймс Чэнс – это типичный небритый искатель приключений, разыскивающий своего пропавшего отца. Джеймс в курсе, что Чэнс-старший участвовал в разработке технологии Sigma, с помощью которой можно комбинировать между собой части разных животных. Вы должны помочь Джеймсу применить эту технологию на практике, для чего придется собирать ДНК и создавать все более и более крупных и мощных бойцов, – а сюжет тем временем будет становиться все более и более дурацким. Почему-то дизайнеры Relic выбрали в качестве источников для подражания такие фильмы, как *«Кинг-Конг»* и *«101 далматинец»,* и в результате у них получилась временами смешная, но совершенно не интересная история с нанизанными тут и там боевыми миссиями.

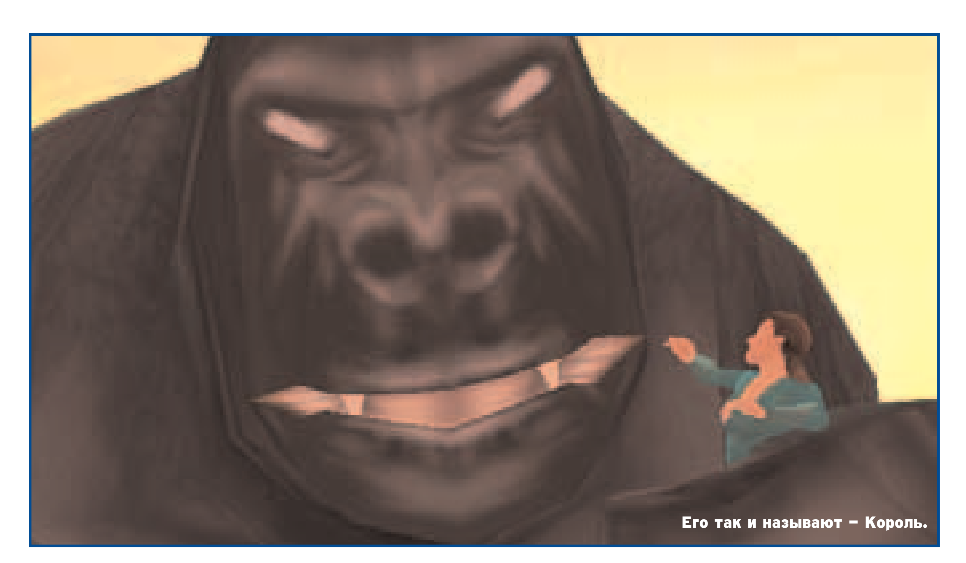
Сами миссии представляют собой заурядные RTS-ные сценарии, в которых мы, следуя формуле вековой давности, строим базу, создаем армию и, в конце концов, зачищаем карту. Бывают, конечно, и отступления от описанного выше шаблона, например, в одной из миссий нужно остановить пожар до того, как он достигнет вашей базы. Кроме того, в большинстве сценариев вам придется собирать ДНК местных существ, и периодически вы будете находить гены, позволяющие существенно усиливать своих бойцов. Все миссии достаточно предсказуемы. AI сильно заскриптован и на лету соображает туговато – его спасает лишь то, что компьютерные соперники всегда имеют лучший набор юнитов, чем игрок, и вам постоянно приходится сражаться в неравных условиях.

Строим кошмарных тварей

Самая удачная часть игры – это дизайн юнитов. Вы берете двух существ и скрещиваете их, подбирая отдельные части тел. Можно получить довольно любопытные комбинации, например, летающих гиппопотамов или омаров с бычьими головами... Боевые параметры и статистики юнита зависят именно от



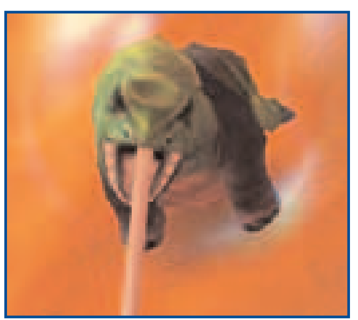
Сюжет подается с помощью роликов на движке и стилизованных картинок, наподобие того, что было в *Homeworld*.



Его так и называют – Король.



Стадо быкоскорпионов движется к вражеской базе.



Копытный хамелеон использует язык в качестве дистанционного оружия.

выбранных для него сегментов тел. Например, приделав передние ноги богомола к быку, мы получим умеющего бодаться юнита с мощной рукопашной атакой. Перебирать всевозможные сочетания, пытаясь подобрать для себя оптимальный вариант, весьма интересно. Но, увы, очень быстро ты понимаешь, что возможностей-то много, а вот эффективных сочетаний – раз, два и обчелся. Несмотря на наличие слабых существ с уникальными способностями вроде умения зарываться в землю или атаки ядом, самый легкий путь к победе – по максимуму поднимать показатели атаки и защиты, не заморачиваясь на всех этих тонкостях. Самое обидное то, что практически бесполезными оказались летающие существа, – они, как правило, слабы, а противовоздушные башни настолько мощны, что у летунов нет ни малейшего шанса. Летающие киты – это круто, пока они кружат вокруг твоей базы, но пошли их к противнику, и бедолаг очень быстро порвут на мелкие клочки...

Одновременно в вашем зоопарке может находиться не более девяти различных существ, так что состав армии приходится постоянно пересматривать. В одиночной кампании столь небольшое количество юнитов выглядит совершенно искусственной помехой – по всей видимости, целью данного ограничения был баланс многопользовательских битв. В режимах multiplayer и skirmish побеждает тот, кто построил армию, более подходящую для данной конкреной карты, т.е. выигравший и проигравший определяются еще до того, как их войска столкнутся в решающем сражении. Такой подход нельзя однозначно назвать неправильным, но в случае с *Impossible Creatures* он делает все партии очень быстрыми и лишенными какой-либо интриги. Кроме того, можно не заниматься строительством армии самому, а взять одну из заранее созданных авторами армий, или же выбрать себе армию случайным образом. Последний вариант представляется откровенной глупостью – в том, чтобы оказаться на маленьком острове без единого летающего или плавающего юнита, нет абсолютно ничего веселого, поверьте.

Сам игровой процесс достаточно примитивен. Есть небольшое технологическое древо, позволяющее улучшать защиту базы и эффективность сборщиков. Кроме того, можно изучать апгрейды отдельных статистик юнитов – это довольно полезный, хотя и не приносящий ожидаемого удовлетворения способ усилить свою армию. Строительство базы также осуществляется совершенно линейно, а здания выглядят так похоже друг на друга, что даже на поздних стадиях игры приходится периодически пользоваться всплывающими подсказками, чтобы понять, что есть что. Животные выполнены весьма неплохо, и увеличив масштаб, вы можете полюбоваться на них крупным планом, но с выставленной по умолчанию высоты все звери выглядят довольно похоже друг на друга, особенно если вы используете для всех юнитов один и тот же тип туловища.

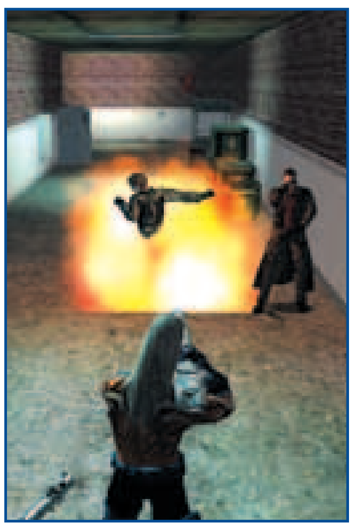
Из безликой толпы RTS-штамповок *Impossible Creatures* выделяет оригинальная идея – возможность почувствовать себя в роли Доктора Моро, – но, увы, для ее прохождения абсолютно не требуется какого-либо стратегического мышления, а лишь большая армия из самых сильных бойцов. И весьма высока вероятность, что сюжет кампании осточертеет вам еще до того, как вы выйдете на самых мощных существ и, построив спонорога, найдете собственный ответ на главную загадку игры...

Занятная концепция, особенно по контрасту с намеренно нелепым сюжетом. Очень стильная внешне, но пустоватая внутри игрушка.

ВЕРДИКТ ★★½☆☆

RTS, которая берет количеством, а не качеством. Авторам не удалось наделить свое творение каким-либо магнетизмом, даже животным...





Побольше бы таких ангелов с ракетницами – число атеистов быстро уменьшилось бы до нуля...

Archangel

Мини-ад. **ДЕНИС КУК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **JOWOOD PRODUCTIONS** РАЗРАБОТЧИК: **METROPOLIS SOFTWARE** ЖАНР: **ACTION/RPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, ГРУБЫЙ ЯЗЫК, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$29.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128MB RAM, 500 MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.4GHZ, 256MB RAM, 800MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32MB** MULTIPLAYER: **НЕТ**

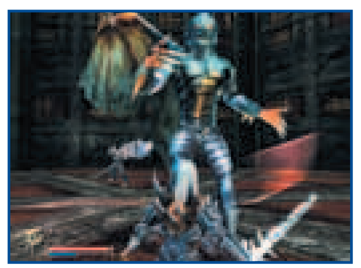
Как то раз, мчась домой по ночному шоссе, Майкл Травинский крутил ручку настройки радио, пытаясь поймать какую-нибудь хорошую песню. Sympathy for the Devil – не катит. Earth Angel - как-то слишком приземленно. Аккорды Highway to Hell внезапно оборвались, когда в его машину врезался здоровенный грузовик. Майкл оказался в средневековом монастыре, где местные монахи немедленно объявили его «Долгожданным» (The Awaited One) и вручили Меч Света (не путать со световыми мечами джедаев!) – магическое оружие для борьбы со вселенским злом. Поскольку у Майкла амнезия, и своего прошлого он не помнит, бедняге не остается ничего другого, кроме как принять эту «судьбу» и уничтожить всех злых тварей, что рыщут по Земле, до единой. Эх, если бы Майкл мог прочесть надпись на мече – «при использовании это оружие высасывает энергию твоей души в течение трех секунд, после чего ты должен отдохнуть, чтобы восстановить ее», – возможно, он бы три раза подумал, прежде чем браться за столь серьезный квест. Во всяком случае, я бы на его месте подумал...

Связного сюжета у авторов не получилось, и путь Архангела вышел каким-то уж слишком невнятным...

Оказывается, местный Повелитель Тьмы спустил с поводка армию демонов, и мирные люди гибнут быстрее, чем опускается до нуля индикатор Spirit Energy... После короткого туториала, в ходе которого вас научат прыгать, красться и драться, начинается адвенчура от третьего лица, причем вначале некая летающая голова спрашивает вас, в какую из двух боевых форм вы хотите превращаться во время игры. Призрачная форма дает невидимость и одно дополнительное боевое заклинание, но в ней ты получаешь вдвое больше урона от The Infernal. А форма воина более чувствительна к The Tainted, но получает в два раза меньший урон от The Damned...

При этом, как показали дальнейшие события, противники прекрасно попадают по вашей (теоретически!) невидимой призрачной форме. А прилагающееся к ней заклинание – медленное и слабое. Форма воина более эффективна в драке, но в любом случае, как только вся энергия души улетучивается, ты вновь превращаешься в человека и ждешь, пока она не восстановится.

Проходя безо всякой карты бесконечные, однообразные уровни *Archangel* – абсолютно идентичные для призрачной формы и формы воина, – ты получаешь от NPC квесты, как правило, связанные с добычей тех или иных предметов. Кроме того, в массовом порядке уничтожая нечисть, ты выучиваешь заклинания вроде Regeneration, Hypnosis и Holy Protection, а также наращиваешь время пребывания в боевой форме. Заклинание Regeneration, использующее энергию души для восстановления здоровья, – очень важная штука, т.к. аптечки первой помощи попадаются на пути Архангела довольно редко. Самое неприятное в использовании спеллов – это то, что доступны они только через экран Inventory. То есть пока ты скроллируешь свой скарб, герой стоит, как истукан, чего нельзя сказать про его противников. Уничтожая толпы приспешников сатаны, Майкл постепенно преображается, все больше и больше начиная напоминать настоящего Архангела, по крайней мере, внешне. К сожалению, разнообразие врагов оставляет желать лучшего, AI в игре отсутствует как факт, а для победы над всеми боссами требуется лишь одно – рубить их Мечом Света (в коротких перерывах между бесконечными стратегическими отступлениями для восстановления энергии). А еще атаки врагов нельзя блокировать.



Единственное оружие, которым можно ранить босса, – это Меч Света, стремительно высасывающий из героя энергию.

По мере прохождения вы собираете разнообразное оружие – ножи, стрелы, топоры и даже ружья, – ассортимент зависит от того, в каком из трех, непонятно как связанных между собой миров вы находитесь (Old Ages, Berlin 2039 или Forgotten Place). Периодически вам будут показывать ролики на движке с участием монахов и главного героя, но все равно связного сюжета у авторов не получилось. Путь Архангела вышел каким-то уж слишком невнятным....

Хотя огонь, вода и эффекты заклинаний смотрятся неплохо, а уровни довольно красочны, в целом трехмерный движок *Archangel* выглядит устаревшим. А двигающиеся рывками угловатые модели совершенно невыразительны.

Музыка великолепна, голосовая озвучка варьирует в интервале от хорошей до ужасной, а диалоги просто жалки – еще более жалки, чем бескрылые ангелы... В общем, нужно констатировать, что наш *Archangel* не просто пал с игровых небес – он стремительно просвистел вниз, рухнув с диким грохотом, чтобы больше уже никогда не подняться. Аминь.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

И это обещанный свет в конце туннеля?! Нужно срочно заменить там лампочку!


То, что город наводнили ожившие мертвецы, нашего героя не удивляет. А вот откуда взялась магазинная тележка в жилом доме – это действительно странно...

Silent Hill 2

Ничего страшного, одно сплошное занудство. **ЭРИК УОЛЬПО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

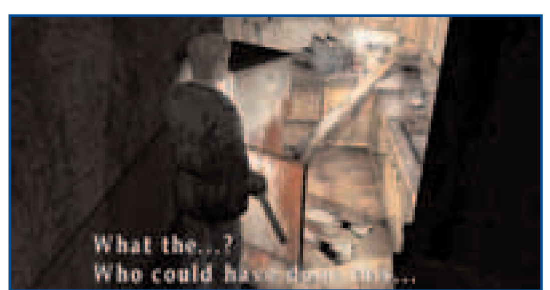
ИЗДАТЕЛЬ: **KONAMI**
РАЗРАБОТЧИК: **KONAMI**
ЖАНР: **ДАДАИЗМ НА ВЫЖИВАНИЕ**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 17 ЛЕТ, КРОВЬ, МЯСО, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$39.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700, 64MB RAM, 1.8GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1GHZ, 128MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Коробка с *Silent Hill 2* украшена маленькими темными скриншотами, перемежающимися с восторженными цитатами из рецензий на оригинальную PS2-версию. Журнал *Stuff* предупреждает: «Не играйте в этот жуткий экшен, будучи дома один». А *Maxim* называет *SH2* «самой кошмарной видеоигрой всех времен». Единственное логичное объяснение этому маразму заключается в том, что туповатые корреспонденты американских мужских журналов просто перепутали царящую в игре неразбериху с так называемым «ужасом», поскольку *Silent Hill 2* выглядит и играется весьма слабо даже по низким стандартами обожаемого приставочниками жанра survival-horror. Подобные отзывы можно было бы спустить на тормозах, будь игра действительно страшной (но она НЕ страшная) или демонстрируй она по-настоящему увлекательные бои – но таковых, увы, тоже не наблюдается.

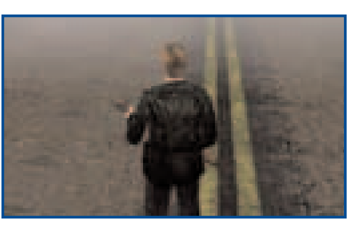
По всей видимости, *Silent Hill 2* является первым на Земле представителем нового жанра – «дадаизма на выживание».

Все начинается с того, что герой получает письмо от своей покойной жены, в котором та просит его встретиться с ней в городке Silent Hill. Поиски жены подчиняются весьма странной логике – той же самой логике, которая заставляет всех встречающихся вам людей свято верить, что вам безумно интересно слушать их бессвязные и нудные бредни. Все попадающиеся вам по ходу прохождения персонажи как будто зашли в Silent Hill погостить из каких-то других игр. Большая часть диалогов и совершаемых ими действий не поддаются какому-либо осмыслению, особенно с учетом того, что улицы городка наводнены монстрами, убивающими всех на своем пути. Люди переходят от сарказма к страху и превращаются из ваших лучших друзей в злейших врагов в течение одной диалоговой фразы. Почти все, что они говорят, настолько же бессмысленно, насколько маразматичны периодически встречающиеся головоломки. И все это – на фоне совершенно неуместного в такой ситуации легкого джазового саунд-трека. По всей видимости, *Silent Hill 2* является первым на Земле представителем нового жанра – «дадаизма на выживание».

Ваш главный враг – здоровенный парень, больше всего напоминающий карикатурного палача. Но все же Pyramid Head (это его имя) – одна из немногих действительно удачных дизайнерских находок. Не считая его, весь игровой процесс *Silent Hill 2* можно описать одной фразой: фальшивая атмосфера игрушечного ужастика и никакой отдачи от совершаемых действий. Весь город окутан густым туманом (который впоследствии заменит не менее густая чернильно-черная ночь). Предполагается, что этот туман должен наводить на вас ужас. Но для этого нужно, чтобы он, по крайней мере, скрывал в себе что-нибудь ужасное. А скрывает он всего лишь места, которые вы должны посетить, и крезовые объекты, которые вы должны найти, чтобы решить дурацкие головоломки. В результате туман не пугает, а скорее раздражает, причем чем дальше, тем сильнее.



Действительно, кто бы мог сделать это?? Вот ведь загадка! Похоже, у героя опять вылетело из головы, что по городу шляются монстры. Такая мелочь, право...


Приготовьтесь долго-долго безо всякой цели блуждать в тумане...

Графический движок полностью трехмерен, но возможности нормально управлять камерой у вас нет. В этом, может, и был бы какой-то смысл, если б авторы использовали камеру для создания неожиданных и пугающих моментов, но таковых в игре, увы, не наблюдается. А еще камера очень любит заглядывать вам в лицо, так что вы не видите, что творится впереди героя, – наверняка это было сделано специально, чтобы привести игрока в состояние еще большего раздражения. Есть, правда, команда, заставляющая камеру вернуться в стандартное положение за спиной – но работает она почему-то далеко не всегда. Все эти проблемы с камерой в сочетании с неудобным управлением и однообразными монстрами приводят к тому, что бои не доставляют абсолютно никакого удовлетворения.

Вялый, занудный геймплей, цепочки нелогичных действий, сюрреалистическая атмосфера, которая не пугает, а раздражает... *Silent Hill 2* – это настоящий кошмар, но только с точки зрения игрового процесса.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Эта игра достанет вас... до смерти.



Strike Fighters: Project 1

К взлету не готов. **ДЖЕФФ ЛЭКИ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST**
РАЗРАБОТЧИК: **THIRD WIRE PRODUCTIONS**
ЖАНР: **FLIGHT SIM**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400, 64MB RAM, 500MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III, 256MB RAM, 3D-КАРТА С 64 MB**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-16 ИГРОКОВ)**

Преждевременное появление откровенно недоделанной версии *Strike Fighters* в сети магазинов Wal-Mart вызвало большой скандал в игровом сообществе, закидавшем игру виртуальными помидорами. Но, несмотря на это, сама идея – смоделировать легендарные истребители 60-х годов – выглядела весьма и весьма заманчиво. Потому что эпоха примитивных радаров, ненадежных ракет и реактивных воздушных дуэлей на дистанции видимости всегда пользовалась особой популярностью среди любителей авиасимуляторов. Вопрос: ну какой истинный фанат мог устоять при виде такой игрушки, разработанной к тому же легендарным создателем *European Air War* и *Longbow 2*? Ответ: фанат с высокими требованиями к качеству приобретаемого им продукта!

Многочисленные баги и упущенные важные фишки неопровержимо доказывают – игра покинула стены студии на несколько месяцев раньше, чем следовало бы. Уже во второй раз.

Хорошая новость заключается в том, что наконец-то вышедшая действительно «финальная» версия *Strike Fighters* является весьма неплохим симулятором воздушных боев на ближней дистанции, в котором прекрасно смоделированы те древние реактивные истребители с их уникальными летными характеристиками, примитивной авионикой и смешным по нынешним меркам оружием. Хороший AI противников в сочетании с корректным моделированием знаменитого исторического факта, что МиГи имели меньший радиус горизонтального разворота, чем американские машины, гарантирует вам море удовольствия от стремительных воздушных дуэлей.

Плохая новость заключается в том, что многочисленные баги и упущенные авторами важные фишки неопровержимо доказывают – игра покинула стены студии на несколько месяцев раньше, чем следовало бы. Разработчики опять наступили на те же самые грабли. Как одиночные миссии, так и сценарии кампании (посвященной конфликту между США и СССР, разворачивающемуся на территории вымышленной пустынной страны) зачастую включают воздушные атаки наземных целей. Так вот, штурмуя позиции противника, вы не встретите НИКАКОЙ противовоздушной обороны! В результате такие миссии полностью теряют увлекательность и драматизм. К числу прочих недостатков относятся: отсутствие взрывов от бомб, отсутствие на земле каких-либо следов воздушной атаки (например, воронок), отказы ведомых атаковать наземные цели, некорректная работа руля у F-104, а также отсутствие горячих клавиш, указанных в сопроводительной документации. Помимо всего перечисленного выше, невозможность масштабировать карту брифинга сводит предварительное планирование миссий к примитивному выбору оружия.

Тем не менее, несмотря на явно преждевременный релиз, для *Strike Fighters* еще не все потеряно. Дизайн игры намеренно сделан максимально открытым, что дарит широкие возможности для разнообразных пользовательских модов, многие из которых уже выложены в Интернете. Кроме того, режим воздушных боев выполнен на высоком уровне и весьма увлекателен. А еще ребята из Third Wire публично поклялись отловить и исправить все баги, а также добавить все недостающие фишки. Так что оптимальным вариантом действий в сложившейся ситуации будет следующий: подождать выхода патчей, которые приведут игру в божеский вид, и лишь затем покупать ее.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Подождите пару месяцев, и когда все баги будут исправлены, движок – отшлифован, а в Сети появятся высококачественные самодельные моды, можете смело покупать *Strike Fighters*.

Dark Age of Camelot: Shrouded Isles

Опять не спать ночами... **БРЮС ГЕРИК**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ABANDON ENTERTAINMENT** РАЗРАБОТЧИК: **MYTHIC ENTERTAINMENT** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$29.99** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1.4GHZ, 256 MB RAM, 800 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32MB, СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1.4GHZ, 384 MB RAM, GEFORCE4 TI** MULTIPLAYER: **ТЫСЯЧИ ИГРОКОВ**

Оригинальный *Dark Age of Camelot* прославился благодаря своему геймплею, сочетавшему классический стиль *EverQuest* со свободой от свойственного жанру MMORPG многократного занудного повторения одних и тех же действий. *DAoC* стал первой игрой, которая действительно поощряла игроков к массовым скоординированным совместным действиям, – ведь между королевствами этого мира шла постоянная жестокая PvP-война. Игра или нравилась тебе сразу и безоговорочно, или же не нравилась вовсе. Именно для тех, кто проводит в онлайновой вселенной *Dark Age of Camelot* все свободное время, и предназначен адд-он Shrouded Isles, несущий огромное количество нового контента и существенно меняющий (в лучшую сторону!) ставший уже привычным игровой мир.

Каждое из трех королевств *Dark Age of Camelot* получило по новой расе, двум новым классам и целому континенту, полному сокровищ и тайн. Новые земли заселены мощными монстрами, идеально подходящими для групповой охоты персонажей 30-го уровня и выше. Так что если, приобретя *Shrouded Isles*, вы решите создать нового героя, то вначале придется как следует погонять его по «старым территориям». Зато какое раздолье для обладателей высокоуровневых аватаров – гигантские неизведанные просторы, новые подземелья, совместные походы в самые опасные места... Море удовольствия гарантировано.



Некоторые места, например, ледник Tuscaren, идеально подходят для массовых рейдов высокоуровневых героев.

А вот войны между королевствами не претерпели практически никаких изменений, что достаточно странно, ведь главная фишка *DAoC* – это отнюдь не охота на монстров, а именно массовые сражения живых игроков. Так вот, битвы по-прежнему проходят лишь на пограничных территориях, а крепости, охраняющие входы в королевства, как были неприступны, так и остались. Вроде бы ребята из Mythic подумывают открыть сервер, где эти крепости будут слабыми настолько, что армия одного королевства действительно сможет вторгнуться на территорию другого, но пока это не более чем планы на перспективу.

Одна из главных фишек *Shrouded Isles* – новый графический движок (еще раз взгляните на системные требования, и вы все поймете). Но хотя он стал значительно более красивым по сравнению с оригиналом (особенно это касается моделей монстров), наземные текстуры и вода не идут ни в какое сравнение с великолепием *Asheron's Call 2*, а некоторые пейзажи, например, в Гибернии, по-прежнему смотрятся на пару лет устаревшими. Тем не менее, благодаря отличному дизайну *Shrouded Isles* не раз и не два порадует ваш взор стильными и запоминающимися локациями, делающими игровой мир атмосферным и достоверным.

Разработчики постоянно занимаются балансировкой и обновлением игры, выпуская патч за патчем, так что, возможно, к тому моменту, как вы будете читать эти строки, мои впечатления уже успеют безнадежно устареть. А вот что наверняка не изменится – это сплотившееся вокруг *Dark Age of Camelot* фанатское сообщество и стремление авторов постоянно улучшать свое творение. Если вы подсели на *DAoC*, то непременно должны установить и *Shrouded Isles*.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Множество классных новых фишек. Фанаты будут довольны.

Cossacks: Back to War

Тысячи бойцов гибнут, а смысл? **ДАЙ ЛЮО**

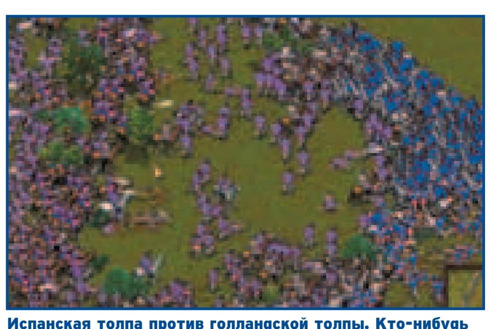
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **CDV/РУССОБИТ-М** РАЗРАБОТЧИК: **GSC GAME WORLD** ЖАНР: **REAL-TIME STRATEGY** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$39.99/$3** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 200, 32 MB RAM, 200MB НА ДИСКЕ** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 233, 64MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-8 ИГРОКОВ)**

Адд-оны – это, если можно так выразиться, «тараканы игровой индустрии». Сколько их не дави, перспектива подзаработать дополнительных деньжат на уже проданном продукте всегда будет заставлять жадных разработчиков дюжинами выпускать всевозможные expansion packs к своим играм. Правда, с чисто технической точки зрения, *Cossacks: Back to War* – это самостоятельная вещь, включающая игровые фишки как *Cossacks: European Wars*, так и *Cossacks: The Art of War*, плюс 101 сценарий, обучающая кампания, две новых нации и несколько дополнительных юнитов.

Действие серии *«Казаки»* разворачивается в Европе XVII-XVIII столетий, а геймплей представляет собой традиционную RTS с одной существенной оговоркой: масштаб боевых действий здесь воистину огромен. Игровой движок поддерживает до 8000 юнитов на карте – т.е. вы управляете несметными толпами крестьян и здоровенными армиями. Вначале это забавно, но потом зрелище гибнущих сотнями солдат надоедает. А постоянный микроменеджмент гигантских армий быстро начинает утомлять.

Некоторые сценарии весьма неплохи, спору нет, но отыскать их среди откровенного середняка смогут только самые упертые фанаты. Им *Cossacks: Back to War* безусловно придется по вкусу, но главный вопрос все равно остается открытым: зачем платить кровные деньги, когда из Интернета можно скачать сколько угодно отличных сценариев совершенно бесплатно?



Испанская толпа против голландской толпы. Кто-нибудь может мне сказать, в чем между ними разница?

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Большой, но бестолковый адд-он, не стоящий потраченных на него денег.

e-shop

http://www.e-shop.ru

ИНТЕРНЕТ

PC

Unreal II: The Awakening — $ 79,95

EVE: The Second Genesis — $ 79,99

Ultima Online: Age of Shadows — $ 25,99

Sim City 4 — $ 22,99

Jstck/ ACT LABS Force RS — $ 229,99

Sid Meier's Civilization III: Play the World — $ 55,99

Heroes of Might and Magic IV: Winds of War — $ 56,99

Impossible Creatures — $ 65,95

Shadowbane — $ 69,99

The Sims Online — $ 79,99

Grand Theft Auto: Vice City — $ 79,99

Dark Age of Camelot: Gold Edition — $ 69,99

Anarchy Online: Notum Wars — $ 22,99

Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002 — $ 65,99

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide — $ 55,99

Command & Conquer: Generals — $ 22,99

Zanzarah: The Hidden Portal — $ 79,99

EverQuest: Gold (Collector's Edition) — $ 109,99

Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB — $ 209,99







*-цены для американских версий

МАГАЗИН (095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

GAME BOY ADVANCE / GAME BOY ADVANCE SP

Game Boy Advance — $ 95,99
Game Boy Advance SP — $ 199,99

- The Legend Of Zelda: A Link to the Past — $ 59,99
- Super Mario Advance 3: Yoshi's Island — $ 59,99
- Golden Sun: The Lost Age — $ 59,99
- Metroid Fusion — $ 55,99
- Lunar Legend — $ 63,99
- Harry Potter & The Chamber of Secrets — $ 59,99
- V-Rally 3 — $ 59,99
- Super Ghouls N' Ghosts — $ 56,99
- Dragon Ball Z: The Legacy of Goku — $ 56,99

NINTENDO GAMECUBE

Nintendo GameCube — $ 209,99 /$ 239,99*

- Legend of Zelda: The Wind Waker — $ 83.99/$ 83.95*
- Phantasy Star Online Episode I and II — $ 83.99/$ 83,95*
- Metroid Prime — $ 83,99/$ 79,99*
- Skies of Arcadia Legends — $ 83,99*
- Super Mario Sunshine — $ 55,99/ $ 83,95*
- Mortal Kombat 5: Deadly Alliance — $ 83.99/$ 83,99*
- Chameleons for GameCube and Game Boy Advance — $ 23,99
- Resident Evil 2 — $ 82,99*

PS2 PlayStation 2

PlayStation 2 — $ 249,99 (PAL, RUS) / $ 259,99*

- Colins Mc'Rae Rally 3 — $ 65,99 /$ 79.99*
- Chameleons for PlayStation 2 — $ 23,99
- Star Wars: Bounty Hunter — $ 59,99/$ 79.99*
- Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht — $ 79,99*
- Tenchu: Wrath of Heaven — $ 65.99/$ 79,99*
- Grand Theft Auto: Vice City — $ 59,99/$ 79.99*
- EverQuest Online Adventures — $ 79,99*
- Devil May Cry 2 — $59,99/ $ 79,99*
- WWE Smackdown!: Shut Your Mouth — $ 59,99/ $ 79.99*
- The Sims — $ 52,99/ $ 79,99*
- .Hack Vol. 1 Infection Expansion — $ 79,99





ЗАГРОБНАЯ ЖИЗНЬ
Meridian 59

Или готовы ли вы платить за любовь?..

СЕРГЕЙ «DOLSER» ДОЛИНСКИЙ

Немногие из онлайновых игр могут похвастаться столь преданными поклонниками, как *Meridian 59*. Уже почти семь лет геймеры из разных стран не только не дают игре умереть, а принимают глобальные усилия по ее реанимации и дальнейшему развитию — от написания эмуляторов и запуска серверов до выкупа прав у владельца *M59* (3DO) и переписывания игрового движка. Благодаря их усилиям сегодня каждый может попробовать *Meridian 59* и на личном опыте убедиться в верности слов Экклезиаста (1.9.): «Что было, то и будет; и что делалось, то и будет делаться, и нет ничего нового под солнцем». В переводе на «игровой» язык это означает, что обилие современных онлайновых RPG не принесло пока ничего принципиально нового игрокам, и многие возвращаются в *Meridian 59*, видя в нем достойную альтернативу. Возможно, и нам пора обдумать такое решение?..

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ВЯЧЕСЛАВА АШИХИНА

Знатоки истории онлайновых ролевых миров с уважением вспоминают *The Realm* (Sierra On-line) и *Meridian 59* (3DO). Именно они были пионерами жанра. В 1996-98 годах в период становления графических MMORPG эти проекты боролись между собой, а позже и с амбициозным новичком *Ultima Online* (Origin), за сердца и кошельки первых онлайновых геймеров. В итоге, как известно, победила *Ultima Online*, ну а сегодня настала ее очередь доказывать право на жизнь в соперничестве с новыми и технически более изощренными конкурентами – *EverQuest, Asheron's Call, Anarchy Online* и другими. Однако, об *UO* – разговор отдельный, а вот что же было не так с *Meridian 59?*

Звезда и смерть Meridian 59

Возможно, разгадка привязанности геймеров к *Meridian 59* непосредственно связана с обстоятельствами его рождения. Как ни странно, но начало истории положило не стратегическое решение высокооплачиваемых профи из громадной компании, а частная инициатива двух программистов – братьев Andrew и Christopher Kirmse. В подвале родительского дома в 1994 году они начали ваять игру «геймерской мечты», так, как это себе тогда представляли.

За месяцы напряженного труда была создана модель интерактивного взаимодействия «клиент-сервер», и на волне первых успехов к разработке стали подключаться другие заинтересованные программисты и дизайнеры. К концу 1995 года игра дозрела до такой степени, что ее стало не стыдно показывать серьезным издателям. После ряда переговоров в начале 1996-го права на разработку достались компании 3DO. По замыслам 3DO'шников, *Meridian 59* предстояло стать достойным ответом Sierra On-line с ее *The Realm*'ом. При этом все говорило о скорой победе *Meridian 59*: плоскостному спрайтовому *The Realm*'у, недалеко ушедшему от текстовых ролевиков, противостояла передовая трехмерность в стиле *DOOM* в сочетании с развитой системой коммуникаций и сбалансированным игровым процессом.

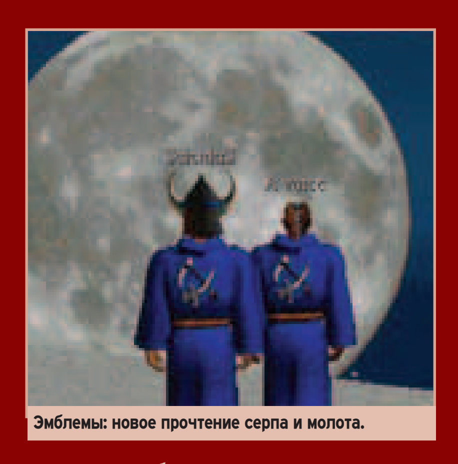
Да и вообще многие «новации», гордо рекламируемые разработчиками и издателями современных MMORPG, были в *Meridian 59* с самого начала – ведь его делали сами геймеры для геймеров! Назовем лишь небольшую часть таких «старых-новых» находок: официальные гильдии со своими последователями, борющиеся за власть над территориями, система игровых зон, защита слабых персонажей (менее 30 HP) от Pkilling'а, понятие кармы, динамически генерируемые квесты (с ограничением на время исполнения!). Упомянем и о возможностях покупки зданий, их обороне и штурме, очень гибкой системе коммуникаций, эмблемах гильдий для игроков и так далее.

В *Meridian 59* отыщутся все изюминки, которыми похваляются сегодняшние MMORPG, и даже более того. Это настоящее геймерское удовольствие. Единственная и вполне простительная слабость *Meridian 59* – устаревшая графика. Но, поверьте, за хитросплетениями и поворотами игры об этом мгновенно забываешь...

А магия? Шесть магических школ и 150 заклинаний. При этом никто не ограничивает персонажа – он волен изучить хоть все (правда, на это уйдут месяцы онлайнового времени). Смерть же в *Meridian 59* – это настоящая песня изобретательности разработчиков. В игре нет добычи руды или выпекания хлеба, поэтому все действо построено вокруг войн и сражений (человека с человеком, гильдии с гильдией или человека с NPC-монстрами). При этом предусмотрено очень большое наказание за смерть – персонаж теряет почти все: вещи остаются на трупе, пропадают пункты здоровья и умений. Для новичка это кажется страшным, но позже становится ясна правильность такого шага – жесткая мера работает как сдерживающий и направляющий фактор. Более того, если убит персонаж с положительной кармой, то убийцу начинает преследовать бестелесный мститель (Revenant), сила которого сопоставима или даже немного превосходит возможности киллера. Revenant'а можно лишь убить, скрыться от него невозможно, он будет терпеливо поджидать, пока убийца не покинет безопасную зону или храм. По многочисленным отзывам и рецензиям баланс PvP в *Meridian 59* не превзойден и по сей день...



Так рождаются названия для проектов.


Эмблемы: новое прочтение серпа и молота.

Одним словом, если *Meridian 59* и не сразит наповал современного геймера, то и никак не ударит в грязь лицом – в нем отыщется практически все, что есть в сегодняшних MMORPG, и даже больше. Единственная, главная и вполне понятная слабость *Meridian 59* – абсолютно устаревшая графика, мы уже давно позабыли, как выглядят стены, распадающиеся при приближении к ним на квадратные пиксели. Но поверьте, за хитросплетениями и поворотами игры об этом довольно быстро забываешь.

Дебют *Meridian 59* состоялся в сентябре 1996 года и, глядя из 2003-го, эту дату можно смело считать точкой отсчета новой эпохи графических онлайновых игр. На серверах *Meridian 59* коммерция и игровой Интернет слились в один неразрывный конгломерат.

Поначалу энтузиазм геймеров был велик и цены действительно впечатляли – игровое время стоило почти 30 долларов в месяц. Похоже, такая сумма оказалась не по карману многим, к тому же *UO* и *The Realm* демпинговали, благодаря чему спустя год *Meridian 59* уценился до каких-то 15 долла-

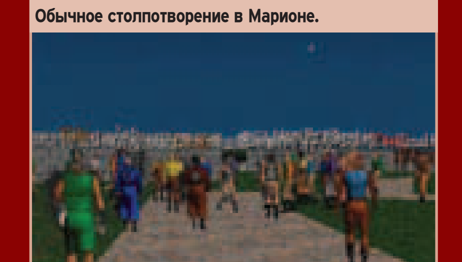
ПУТИ ДОРОГИ РАСХОДЯТСЯ

В точности как это происходит с многочисленными «шардами» *Ultima Online*, каждый из которых отличается своими параметрами (картами, предметами, правилами, ограничениями, скоростью прокачки и т.д.) от других и официального сервера, неофициальный *Meridian 59* во многом не похож на прототип. Его игровой мир почти вдвое больше, к стандартной территории добавилась «темная часть» (Shadow world).

Это сумрачное место обитания сильных монстров, тут идеальные условия для прокачки продвинутых игроков. В Shadow world добывают редкие артефакты и оружие – предметы необычайной роскоши и колоссальных денег, но это того стоит.

Внесены изменения и в магию. Улучшен баланс между школами Shal'ille и Qor (добра и зла) путем добавления в Shal'ille спеллов – аналогов из школы Qor, но, естественно, перекроенных с учетом «святости» этого направления.

Обычное столпотворение в Марионе.



ров/месяц. В течение четырехлетнего жизненного цикла игра прошла шесть модификаций и каждая прибавляла новое содержание, монстров, магию, карты. Эти нововведения помогли *Meridian 59* прочно встать на ноги. Игра была переведена на другие языки: немецкий, итальянский, корейский, проданы лицензии...

Однако той финансовой отдачи, которую ожидали от игры в 3DO, не получилось, и 31 августа 2000 года все американские серверы были закрыты. Сегодня о Meridian 59 не найти уже никакого упоминания на сайте 3DO – он свернут «...по причине слишком большой сложности маркетинга». Хорошая и востребованная игра умирала по воле своих хозяев, тогда как желающих играть в нее более чем хватало.

При таком раскладе «умереть насовсем» было просто затруднительно. Так и случилось, *Meridian 59* спасла народная любовь! И тут вы наверняка будете смеяться, но это оказалась любовь... немцев и корейцев. Честно лицензировав сервера у 3DO, они по сей день играют в *Meridian 59*. Но на немецком (корейском) языке и на таких же серверах (смотри, например, www.meridian-59.de).

Нашим тоже хотелось продолжать играть в *Meridian 59*, но, как известно, очень мало русских геймеров может «юзать» игры с немецкоязычным интерфейсом (да и с корейским...) и общаться на их серверах. Казалось, что в силу такого рокового стечения обстоятельств *Meridian 59* в Россию не вернется. Неужели на этом его история для России закончилась? Конечно же, нет. И от любви русских геймеров к *Meridian 59* родился очень интересный ребенок...

Любить по-русски!..

Многие в России обожали *Meridian 59*, но лишь четверым, познакомившимся на американских серверах, пришла в голову мысль возродить игру в Рунете. Дело не стали откладывать в долгий ящик и, засучив рукава, новорожденная команда принялась за дело.

По счастливой случайности у них были тогда налажены контакты с разработчиками серверной части *Meridian 59* (работавшими над ним еще до его покупки 3DO), и те, сами не желая окончательной смерти игры, поделились сведениями о протоколах клиент-сервер. Больше ничего и не требовалось – клиент-то всегда распространялся свободно. При финансовой поддержке фирмы Apha Quest Дмитрий Савин (Reket), Андрей Захаров (Devil), Антон Свиридов (ELF) и Олег Черный (SrBuilder) написали эмулятор оригинального сервера. Эта же компания оплатила аренду игрового сервера, и 4 сентября 2000 года в Рунете стартовал *«Meridian 59 – Русский проект»* (http://www.meridian59.ru или http://www.m59.pp.ru).

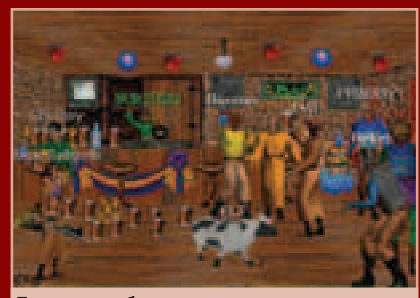
Старт проекта вышел весьма удачным, благо российский сервер с самого начала, по сей день и навсегда останется совершенно бесплатным. Три года назад изголодавшиеся геймеры со всего мира прямо-таки набросились на него. Количество одновременных подключений доходило до 150-200, а показатели пятничных «френзи» (развлечения типа «ночь длинных ножей» без ущерба для персонажей) зашкаливали за весьма достойную цифру – 1000 смертей/час. Нужно отметить профессиональные навыки отечественных программистов, эмулятор прекрасно справлялся со своим делом – жалоб на «тормоза» не было даже в периоды самых пиковых нагрузок.

Meridian 59 – очень экономная по сегодняшним меркам игра. Час онлайновых боев в _UT_ или _Q3_ обойдется примерно в 7 Мб трафика. _Meridian 59_ удовлетворится 1 Мб и на вдвое более медленном коннекте...





Бурные встречи московских и питерских «меридианщиков» в RL.



Продолжение банкета в виртуальности: те же люди в кабаке города Famse.

Сегодня, после возрождения конкурентов из США (об этом ниже), на нашем сервере постоянно играет человек 30-50. Ночью их количество доходит до 60-70, а во время «Больших Событий» (Reket, Devil, ELF и SrBuilder не дают скучать геймерам на своем сервере) бывает, что собираются и прежние две сотни.

Попасть в число допущенных в *«Meridian 59 – Русский проект»* несложно. Прежде всего скачиваем клиента – 70 Мб с ftp://ftp.freeware.ru/win/m59ren.exe или ftp://ftp.ware.ru/win/m59ren.exe – и патч к нему http://www.m59.pp.ru/download/m59p109bRu.exe (чтобы попасть на русский сервер). Затем пишем администратору (m59_admin@comtv.ru), получаем в ответ логин и пароль, и подключаемся к серверу, чтобы убить своего первого паука. А затем и человека...



Находки графики *Meridian 59*: дождик в ночи!



Находки графики *Meridian 59*: солнечное затмение...

НОВАЯ ГРАФИКА НА ПОДХОДЕ!





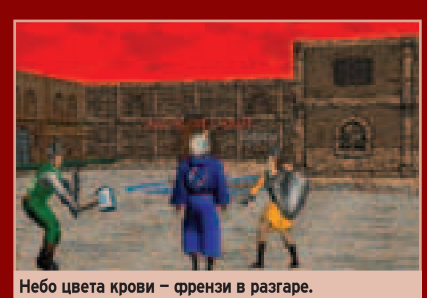
В конце февраля с.г. Near Death Studios подтвердила, что ведет активную разработку нового клиента для *Meridian 59*, обеспечивающего заметное улучшение графики и изменения в пользовательском интерфейсе. Пока опубликована лишь пара сравнительных скриншотов одного и того же ландшафта с заметным улучшением его качества на новом движке.

Самое интересно, что российские конкуренты NDS также готовят модификацию клиента. И может статься, что вскоре мы будем иметь не только два разных сервера и два разных клиента для них, но и две совершенно непохожих игры под одним именем.

Впрочем, пока даты ни одного из релизов не объявлены...

«Русский проект»: персоналии, деньги и общественная жизнь

Любой некоммерческий сетевой проект – это значительные расходы: нервов, времени, умственных усилий и, куда от этого денешься, финансовых средств. А ведь, как хорошо известно, по прошествии определенного времени первоначальный энтузиазм затухает и возникает вполне понятное желание каким-либо образом компенсировать затраченный усилия. Скажем, размещением рекламы, введением платных услуг и т.п. Однако, несмотря на свое многолетнее существование, *«Meridian 59 – Русский проект»* до сих пор является исключением из правила.



Небо цвета крови – френзи в разгаре.

Тут не только бесплатно все, но и нет даже ни одного баннера!

Выходит, авторы проекта получают удовлетворение от своей деятельности каким-то иным способом, никак не связанным с деньгами. Чтобы понять, в чем тут загвоздка, предоставим слово самим создателям *«Русского проекта»*.

CGW: Расскажите, откуда вы такие взялись, чем зарабатываете на жизнь, какой игровой опыт за душой?

M59-РП: Наша команда образовалась в 1996 году, когда мы играли на первых американских серверах M59 у 3DO. В RL (real life – реальная жизнь, прим. ред.) все занимаются разными делами – кто-то бизнесмен, кто-то дизайнер, есть сисадмин и даже «вечный» студент. Некоторые из нас имеют солидный опыт в *EQ*, но для большинства именно м59 остался единственной и неповторимой игрой.

CGW: Не можем не спросить о реакции в 3DO на ваш проект...

M59-РП: Лучше спросить у 3DO, но они ничего не ответят, так как мы давно и надежно поругались.

CGW: Читатели уже знают, как появился эмулятор сервера *M59*. Ведутся ли какие-то работы по модификации его и игрового клиента? И каковы требования к «железу» и каналу, на котором работает такой сервер?

M59-РП: К сожалению, сотрудничество с разработчиками первоначального *«Меридиана»* нами было утеряно после продажи прав на платное использование *«Меридиана»* компании Near Death Studios. Но мы не пали духом и начали самостоятельные попытки модификации игры. Отличительной особенностью российского сервера стал огромный мир с множеством возможностей, который удвоился по сравнению с остальными серверами (новая территория Shadow world с детально проработанным расположением удобных мест для массовой «прокачки» героев). Героическими усилиями был завершен этап добавления новых предметов. Появились оригинальные виды защиты, оружия, новых магий, которые в итоге сбалансировали два течения школ Shal'ille и Qor (добра и зла). Сейчас работаем над созданием удобного и быстрого способа добавления новых объектов, что, как мы планируем, приведет к расширению и обновлению игровых текстур. Что касается «железа», то они минимальны и сейчас доступны каждому. Если у вас есть P1/133, 32 МБ оперативной памяти и 1 МБ видео, то можно чувствовать себя более-менее комфортно. Если говорить про связь, до достаточно 24,4 кбод уверенного коннекта. Что касается трафика, то при самых активных действиях он едва достигает 1 мегабайта в час.

CGW: Может ли желающий получить копию эмулятора для себя, чтобы использовать его, например, на локальной сети без выхода в Интернет?

M59-РП: Нет. Эмулятор сервера свободно не распространяется. Это наша собственная разработка, и мы не заинтересованы в том, чтобы создавались миллионы других серверов.

CGW: А как насчет модификации игрового клиента? Особенно в части осовременивания графики?

M59-РП: Как уже было сказано, работы над этим ведутся. Структура всех элементов довольна сложна, но мы ищем способы достижения наших целей. Главная проблема в том, как сделать красиво, но не навредить. Ведь добавление сложных



Невидимка и... горы трупов!..

объектов ведет привести к снижению быстродействия и увеличению трафика, что очень нежелательно.

CGW: Содержание игрового сервера – удовольствие не бесплатное, а вот игра на нем не стоит российским геймерам ни копейки. Как вы выкручиваетесь из такой ситуации?

M59-РП: Гм... мы люди не нищие, нам не жалко предоставить место, где люди развлекаются, получают громадное удовольствие, заводят друзей или просто приятно убивают время. Кстати, и для иностранных игроков сервер также является бесплатным, так что все условия по высшему классу!..

CGW: Какова аудитория *M59* в Рунете? Наверное, играют одни «аксакалы», начинавшие в середине 90-х?

M59-РП: Почему у вас такое мнение?! Абсолютно нет! Был период застоя, когда о Меридиане стали потихоньку забывать, но мы «проснулись», стали давать рекламу проекта в Рунете. Судите сами: к нам ежедневно приходит от 10 до 30 писем с просьбами о получения аккаунта (доступа к игре). И это сильно радует. На сервере – оживление, возобновилась торговля, путешествия, массовые охоты на РК. Можно сказать, *«Меридиан»* претерпевает очередное возрождение!..

CGW: Как Game Master'a регулируют игру? Могут ли игроки сами что-то затеять втайне от "богов"?

M59-РП: В нашем мире Game Master'a называются Bard'ы. В основном мы следим за соблюдением правил, частенько помогаем игрокам советами, начиная от объяснения того, как общаться в игре,

TIPS & TRICKS

В *Meridian 59* существует гениальная возможность совершенно законно избежать смерти (т.н. «уход в log off»). Если выйти из игры, просто закрыв клиента, то на месте героя появится его тень – игра считает, что произошел разрыв связи и жжет возвращения геймера. Это окно возможностей существует около 10 минут: если игрок не появляется, то он наказывается штрафом, который (в зависимости от количества накопленных ранее пенальти) снижает навыки, очки здоровья и даже опустошает Inventory.

Однако если поторопиться и, зайдя в игру другим героем, позвать на помощь друзей или охотников за РК, они могут успеть прийти на выручку и вырвать жертву из рук киллера!

Впрочем, тот за секунду до гибели может выкинуть такой же финт, и спустя короткое время на месте потасовки двух персонажей может развернуться грандиозное побоище.

до советов по выполнению квестов. Иногда затеваем конкурсы на знание игры, разнообразные турниры, аукционы по праздникам или открываем охоту за убийцами.

Что касается скандально известных «френзи», то это могут делать только Bard'ы, а вот турниры -- сами геймеры, арена для боев всегда открыта. Бывает, что люди собираются на арене, скидываются и дерутся за общую ставку. Или богатые игроки иногда устраивают конкурсы...

CGW: А как складываются отношения между геймерами в RL?

M59-РП: Об этом говорить приятнее всего. *M59* – это мир дружбы. Здесь каждый готов поделиться с другими вещами, советами, встретить и проводить до нужного места или помочь выполнить квест. Здесь даже ведутся "дружеские" войны, почти отсутствует ненависть (наверное, исключением является немотивированный PK). Многие, кто давно играет в M59, стали лучшими друзьями. Реальные встречи происходят часто, а в Нижнем Новгороде даже есть клуб, где большинство играет в M59. В Питере тоже был такой, но он, увы, закрылся. Несколько раз год проходят встречи геймеров из разных городов – загляните на **http://www.map3bears.boom.ru.** Скоро там будут фотографии с последних посиделок Питера и Нижнего Новгорода.

CGW: А как сейчас, с вашей точки зрения, обстоят дела на иностранных серверах? Бываете там?

M59-РП: Конечно. В октябре прошлого года был открыт бесплатный сервер в США. Некоторые геймеры с нашего сервера заинтересовались и решили там немного поиграть. Увы, узнав, что мы русские, нам не обрадовались. Давление было весьма ощутимым, и там остались самые стойкие, образовав гильдию 6РАТВА: Evil (Потехин Дмитрий), GILDER (Лобачев Павел) и Reket (Савин Дмитрий). Поначалу было сложно, когда весь сервер против тебя, но затем привыкли, стали зарабатывать фраги. Нас стали побаиваться, да и стычки завершались в нашу пользу, даже когда врагов было больше в несколько раз, и они были сильнее. После одной из таких сокрушительных побед сервер... закрылся. Наверное, обиделись.

Любить по-американски!..

Восток и Запад... Редко случается, чтобы разница в мировоззрении столь наглядно проявлялась в выборе средств, истодов и в достигнутых результатах, как это произошло в деле с *Meridian 59*.

Русские, как мы видели, действовали быстро и эффективно – при первых признаках беды, без оглядки на тонкости законодательства, тратя личные



Game Master: всевидящее око следит за тобой!

деньги и не рассчитывая на их возврат. В итоге их сервер заработал через 4 дня после официального закрытия 3DO американских серверов, игра остается доступной для Рунета, но... сегодня инициаторы проекта – в сложной правовой ситуации.

Американцы же, родившие и чуть не погубившие *Meridian 59*, торопиться не стали. Они наблюдали за притоком игроков на оставшиеся сервера в Германии, Корее, Италии и в особенности в России, продумывали ходы и просчитывали последствия. Лишь через полгода после закрытия игры они начали созревать для каких-то действий. Но, и тут следует отдать им должное, взялись они за дело основательно и по всем правилам! В начале 2001 года Роб Эллис и Брайан Грин – двое программистов, участвовавших в работе над разными дополнениями к *Meridian 59* – основали компанию **Near Death Studios (NDS, http://www.neardeath studios. com).** В конце 2001 года после продолжительных переговоров с 3DO им удалось выкупить все права игру. При этом они вложили в дело немалую толику личных денег, не избежав и солидных долгов.

Заполучив *Meridian 59*, Роб и Брайан уволились со службы, открыли сайт **http://meridian59. neardeathstudios.com,** запустили сервер и обрадовали игровое сообщество призывом: «Добро пожаловать обратно в вашу любимую онлайновую игру!» И народ немедленно откликнулся, у него появились вопросы – сколько это стоит, и куда вы потратите деньги, собранные с нас? И, кстати, Брайан Грин – это, случайно, не тот ли



Трах-тебидох-тебидох!..

самый разработчик двух последних и самых неудачных add-on'ов к *Meridian 59*, после которых 3DO и закрыли проект?!

Да, признались в NDS, это он, только теперь все будет по-другому. Ваши деньги пойдут на оплату трафика, работу над дополнениями к игре (только теперь Брайан сделает их куда лучше!), зарплату персоналу и на скромные зарплаты для нас. Хотя, конечно же, весь это проект – большой риск, но мы идем на него ради возрождения великой игры! А те, кто хочет иметь легальные сервера *Meridian 59*, должны купить у нас лицензию.

Вот такая история про настоящую любовь. По-американски...

Прощальный тост

Есть в *Meridian 59* забавный момент – статуи персонажей, которые в чем-то преуспели лучше других.

Разновидностей таких монументов много – для самого «раскаченного» персонажа, самого сильного воина и так далее. Есть свои статуи и у каждой из школ – для наиболее продвинутых магов.

Думаю, многие из прочитавших этот текст будут играть в *Meridian 59* на российских, корейских, немецких и американских серверах. Играть и выигрывать. Так давайте же выпьем за то, чтобы на площадях городов *Meridian 59* было не протолкнуться от бесчисленных статуй российских геймеров.

Пусть знают, что такое русская любовь!..

ГИГАНТ EA И КРОХА NEAR DEATH STUDIOS СМОТРЯТ НА ПРОБЛЕМУ ЭМУЛЯТОРОВ ПО-РАЗНОМУ

Наряду с легальными серверами *Ultima Online*, на которых играют десятки тысяч геймеров, существуют сотни нелегальных серверов (shards), запущенных на разнообразных эмуляторах серверного ПО *Ultima Online*. Там тоже играют тысячи геймеров, которых чем-то не устраивают официальные сервера – жесткими ограничениями, иностранной аудиторией, необходимостью платить. Понятно, что каждый геймер, пришедший на шард, – это потеря денег для EA. Однако крупная компания не преследует изготовителей эмуляторов, ведь на эту ситуацию можно взглянуть и по-другому: каждый шард – это реклама *UO*, поигравший там, вполне возможно, захочет попробовать оригинал вместо суррогата. И тогда он неминуемо вернется к EA...

Готовя публикацию, мы не могли не задать аналогичный вопрос и Робу Эллису, главе Near Death Studios. Вообще-то мы задали еще много вопросов, но ответ получили только на такой: «Группа русских фанов написала эмулятор и за свой счет открыла бесплатный сервер *M59*. Что, кстати, обычное явление для *UO*. А как вы будете относиться к этому?» Г-н Эллис ответил категоричной отповедью, из которой следовало, что сервер ему хорошо знаком, он полностью нелегален, но поскольку NDS – маленькая компания, то, мол, нет у них средств и сил разобраться с этой проблемой по всем правилам.

Кстати, в FAQ'е на сайте NDS упоминается анонимный сервер в Корее (корейцы в лице BE Technologies, Ins. купили права еще у 3DO), срок лицензии которого в этом году истекает. И ниже дан адресок, куда следует обращаться за получением прав на *M59*. Намек, как говорится, понятен...



Gamer's Edge

А теперь – на 40% менее занудно!

Под редакцией Даны Джонгеваард и Сергея Лянге

Combat Mission 2

Русские идут!

СТРАНИЦА 112

САМЫЙ ГРЯЗНЫЙ ТРЮК МЕСЯЦА

WIN

В этом месяце мы представляем грязный приемчик к Лучшей Многопользовательской Игре 2002 года по версии *CGW – Battlefield 1942*.

На любой карте, где есть авианосец, начните игру инженером, сядьте в самолет и взлетайте. Затем прыгайте с парашютом на вражеский авианосец, по возможности постаравшись проделать это незамеченным. Устанавливайте мины на взлетной полосе – тогда каждый пытающийся взлететь самолет будет взрываться. Запас мин пополняйте из ящиков с боеприпасами. Если вы спрячетесь на мостике и сумеете не попасться противникам на глаза, то взлет самолетов с авианосца будет полностью блокирован. Лучше всего этот прием работает на картах вроде Coral Sea или Midway, где, по сути, единственное место спавна – авианосец. А еще можно сесть на место хвостового стрелка в самолете и расстреливать врагов, респавнящихся на своем авианосце!..

Крис Джонс

Крис заработал коллекционное издание *Age of Mythology*.

Если и вы не против получить коробку *Hitman 2* или *«Блицкриг»*, посылайте свои грязные трюки с subject: «Грязный трюк» на letters@cgw.ru.



Один из девяти танков, подбитых «Королевским Тигром».

COMBAT MISSION

Barbarossa to Berlin

Марксдорф – это маленький немецкий городок на автобане Reichsstrasse 1, стратегической магистрали, по которой советские войска наступали весной 1945 года. Городок вытянут вдоль дороги, его длина с севера на юг – около километра. Западнее лежат пшеничные поля, а восточнее – Лейценский Лес. Советские войска под командованием Тома Чика захватили город одной-единственной стрелковой ротой. Подкрепления должны подойти с севера и из Лейценского Леса – с востока. Немцы под командованием Брюса Герика двигаются с юга и с запада (со стороны полей). В центре города находится 300-балльный victory flag, а 100-балльные флаги установлены на его южной, северной и восточной окраинах. Сценарий заканчивается после 26 ходов длительностью в 1 минуту каждый.


Немецкие солдаты попали в засаду, когда разгружались на окраине города.

Брюс, Ход 1

Чтобы составить план действий, нужно вначале четко определить цель. Моя задача – захватить два из четырех флагов, включая тот, что стоит в центре города. Поскольку я играю за немцев, я могу рассчитывать на положительный баланс победных очков за потери – т.е. у противника, по идее, должно погибнуть больше юнитов. А поскольку захваченные мной флаги также принесут больше баллов, чем те, что достанутся Тому, я рассчитываю на убедительную победу с хорошим счетом.

В полном соответствии с немецкой доктриной schwerpunkt (концентрации сил) я сосредоточу свою первую атаку на флаге, расположенном в южной части города. Мой разведывательный взвод загружается на технику и совершает стремительный бросок к городу. Согласно брифингу данного сценария, силы Тома, засевшие в городе, достаточно слабы, но он вскоре получит подкрепления. Я выгружу солдат у южного флага и использую это место в качестве стартовой точки для атаки на центр города.

На южной границе карты у меня стоит одинокий «Королевский Тигр». Его 88-мм орудие с легкостью предотвратит любую попытку подойти к Марксдорфу с востока. Но если кто-нибудь все же прорвется – моим полугусеничным грузовикам крышка. А больше всего меня беспокоит то, что если советские танки Тома подойдут с севера, я вообще ничего не смогу им противопоставить.

Том, Ход 1

Я собираюсь подождать, пока не подойдут мои Т-34, – это произойдет не раньше середины сценария. Затем я сделаю бросок от Лейценского Леса, чтобы взять «Тигр» Брюса в охват и расстрелять его со всех сторон. Возможно, мне удастся подбить монстра, и несколько танков прорвутся в город и захватят флаги.

В самом городе я спрячу 2-й взвод роты А, ее штаб и пулемет «Максим» у южного флага. Скорее всего, все эти солдаты погибнут, но есть надежда, что им удастся задержать наступление с юга. Задача этих ребят – продержаться до тех пор, пока подкрепления не подойдут к центральному флагу, удерживаемому только 1-м взводом роты А. Рота В, которая подойдет вместе с танками Т-34, срежет путь через лес, чтобы пересечь 100-метровую прогалину между кромкой леса и северной окраиной города. Затем они рванут прямо к центру города, чтобы удержать большой флаг.



Прибыл свежий советский взвод и танк Т-34 под командованием Акимова.

Том, Ход 3

Я вижу, как шесть немецких полугусеничных грузовиков подходят с юга. Я пытался сманеврировать танками так, чтобы их линия видимости проходила через прогалину в лесу, но чтобы при этом они не подставлялись под 88-мм орудие «Королевского Тигра». Танк сержанта Горишного выдвинулся слишком далеко вперед и был тут же уничтожен.

Брюс, Ход 4

Пока все идет нормально. К моему одинокому южному взводу вскоре присоединятся подкрепления с запада, чтобы выбить любой гарнизон, который Том мог оставить в южной части Марксдорфа. У меня есть два полугусеничных грузовика, на которых установлены 75-мм орудия. Я посылаю один из них вдоль леса к востоку, а другой – вдоль пшеничных полей к западу. Если им удастся остаться незамеченными, то они займут отличную позицию для огня по бортам танков, находящихся вне зоны обстрела «Тигра».

Том, Ход 5

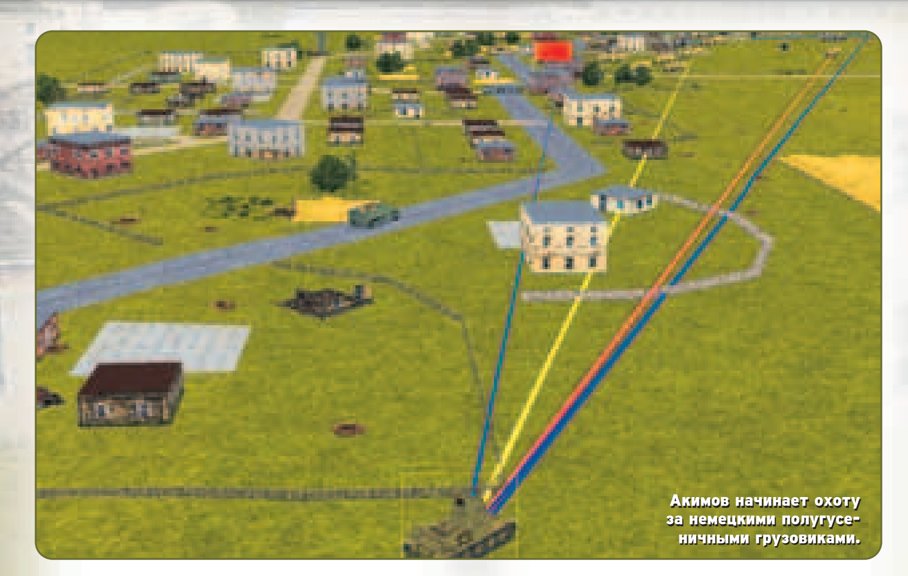
Так, я вижу еще четыре полугусеничных грузовика и четыре обычных грузовика, двигающиеся с запада, со стороны полей. К счастью, Брюс, похоже, посылает всех своих людей к южной оконечности города. Если бы он сразу атаковал центр, где установлен большой флаг, у меня не было бы ни малейшего шанса вовремя подвести роту В. 2-й взвод роты А получил команду укрыться и не стрелять, пока враг не подойдет на 30 метров. Еще немножко, Брюс...

Брюс, Ход 6

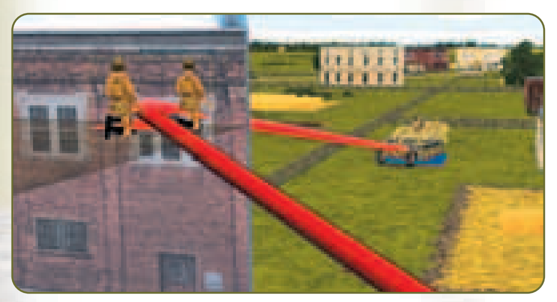
Засада! В южной части города войска Тома открыли огонь, когда я оказался вблизи зданий, где они прятались. Несколько взводов понесли потери еще до того, как смогли что-либо предпринять.

Том, Ход 6

Я старался уничтожить как можно больше пехотинцев, когда они выгружались с машин, а остальных



Акимов начинает охоту за немецкими полугусеничными грузовиками.



Советские солдаты подрывают немецкий полугусеничный грузовик гранатами.

пытался заставить рассыпаться в поисках укрытия. Теперь надо пережить массированный огонь, который открыли тяжелые пулеметы, установленные на всех немецких полугусеничных грузовиках.

Пехотная команда в Лейценском Лесу, где собираются мои танки, доложила о звуке мотора на дороге, идущей вдоль границы леса. Возможно, один из немецких полугусеничных грузовиков пытается пробраться к флагу на восточной окраине города?

Том, Ход 8

Все бойцы 2-го взвода роты А или погибли, или отступают, и у моего пулемета даже не было шанса открыть ответный огонь. Я надеялся подольше задержать Брюса на южной оконечности города – чтобы рота В успела окопаться у центрального флага. По каким-то непонятным мне причинам грузовики Брюса выгрузили солдат на краю пшеничного поля, т.е. примерно в 250 метрах от города. И теперь рота В теряет время, наугад стреляя во врага.

Т-34 сержанта Боброва выехал из леса и подбил одинокий полугусеничный грузовик, крадущийся вдоль опушки. После чего сам был уничтожен прямым попаданием смертоносного 88-мм снаряда, выпущенного этим чертовым «Королевским Тигром». Я отвожу танки назад до подхода подкреплений.

Том, Ход 9

Ко мне только что подошли еще три Т-34, и теперь у меня целых восемь танков. Еще кто-нибудь подойдет? Подожду еще несколько ходов.

Брюс, Ход 11

Я устроил опорный пункт в большом здании в западной части города, примерно на полпути к центральному 300-балльному флагу. На каждом этаже я установил по тяжелому пулемету MG42. Я наступаю по обеим сторонам улицы, направляясь к перекрестку с грунтовой дорогой, ведущей с востока, – именно там установлен главный флаг. К сожалению, я продвигаюсь медленнее, чем рассчитывал, так как солдаты совершают короткие броски от здания к зданию – я стараюсь, чтобы они не выходили за пределы командной зоны своего штаба. Я случайно выгрузил их из грузовиков раньше времени, и в результате целый взвод панцергренадеров, прибывших на грузовиках, застрял к западу от города под неприцельным огнем противника.

Том, Ход 13

Так, пора двигать танки. Я приказал им быстро переместиться к указанным точкам назначения на полукилометровом открытом пространстве между Лейценским Лесом и Марксдорфом – там они смогут развернуться и вступить в огневой бой с «Королевским Тигром». Первым из леса выехал сержант Гуриев. Его Т-34 был подбит и взорвался, превратившись в фонтан пламени и обломков.

Т-34 сержанта Гуриева был подбит и взорвался, превратившись в фонтан пламени и обломков.



Брюс, Ход 13

Пришло время отбросить ненужную осторожность – я и так слишком долго играл в чрезмерно консервативном стиле. Больше половины партии позади, пора начинать действовать решительно. Все мои силы направляются к двухэтажному зданию по соседству с главным флагом. Танки Тома начинают покидать укрытие в лесу, но я уверен, что «Тигр» не даст им уйти слишком далеко.

Том, Ход 14

Да, похоже, это была плохая идея. За один ход я потерял еще два Т-34, и два отступили назад, в лес. Трусы. В итоге три танка остались на открытом пространстве, а ведь они не прошли еще и половины расстояния. Хорошая новость заключается в том, что с севера подошли подкрепления, включая Т-34, который совершит быстрый бросок вокруг западной части города, чтобы уничтожить все полугусеничные грузовики, наступающие на центр. На грузовиках М5 прибыл целый стрелковый взвод, он будет двигаться по дороге через центральную часть города.

Брюс, Ход 14

Achtung! Panzer! К Тому подошли подкрепления. Полугусеничные грузовики М5 и сидящая на них пехота – не проблема, но вот одинокий Т-34/85 вполне в состоянии уничтожить все мои полугусеничные грузовики. У меня есть несколько противотанковых взводов Panzerschreck, но они расположены слишком далеко и не смогут причинить этому танку какого-либо вреда. Если я срочно что-нибудь не придумаю, он просто перебьет все мои транспортеры один за другим. Впрочем, один запасной козырь у меня все-таки имеется – на одном из полугусеничных грузовиков установлено 75-мм орудие.

Том, Ход 15

Черт побери, на некоторых немецких полугусеничных грузовиках установлены 20-мм пушки. Я совсем забыл об этом и вспомнил лишь тогда, когда один из моих М5 оказался уничтожен. Я срочно приказал остальным М5 отступить в укрытие и высадить солдат. Новоприбывшему взводу придется пробираться к центру города на своих двоих. У центрального флага наверняка разгорится ожесточенная перестрелка. Я вижу, как к нему подтягиваются солдаты Брюса в сопровождении полугусеничных грузовиков.

Брюс, Ход 16

Еще одна засада! По предыдущему горькому опыту я предполагал, что Том наверняка оставит бойцов в большом здании рядом с центральным флагом, – поэтому я и подвел к нему два полугусеничных грузовика, надеясь, что его у его солдат не выдержат нервы, и они выдадут свою позицию. Но нервы у русских выдержали, и когда мой взвод вошел вовнутрь, они открыли огонь с верхнего этажа и подорвали грузовики гранатами. В итоге я все-таки смог худо-бедно закрепиться здесь, но подвести подкрепления будет весьма затруднительно.

Полугусеничный грузовик с 75-мм пушкой уже почти вышел на позицию, с которой он сможет ударить в бок танку Т-34/85, показавшемуся с севера.

Том, Ход 18

Все танки Т-34, вышедшие из Лейценского Леса, были подбиты, исключая двух трусов, убежавших обратно в лес. Все, больше я не обращаю внимания на этот проклятый «Тигр»! Я собираюсь направить два уцелевших танка быстрым маршем прямо к городу, где они смогут занять позицию для уничтожения полугусеничных грузовиков. Возможно, это самоубийство. Вид восьми уничтоженных Т-34, неподвижно стоящих на поле, как-то не очень способствует поднятию настроения...

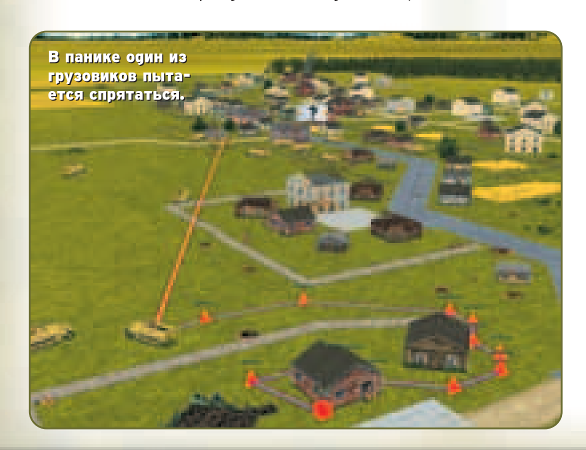
По мере того как рота В медленно выходит на позицию, вокруг центрального флага начинает разгораться ожесточенная перестрелка, и полугусеничные грузовики Брюса поддерживают огнем его наступающую пехоту. Движущийся с севера одинокий Т-34 под командованием сержанта Акимова медленно ползет вдоль восточной кромки города, стреляя по немецким полугусеничным грузовикам и уничтожая их один за другим. Вдруг, ни с того ни с сего, вместо того, чтобы расстреливать находящиеся прямо перед ним мишени, Акимов разворачивает башню вправо. Там, примерно в 500 метрах, стоял одинокий полугусеничный грузовик, который никого не трогал. Зачем Акимов начал стрелять в него, вместо того, чтобы уничтожать грузовики, прижавшие роту В к земле? И вдруг до меня дошло, что целью Акимова был SPW 251/9 Stummel, несущий смертельно опасную 75-мм пушку! Быстро уничтожив эту цель, танк вновь вернулся к своим прежним мишеням. Троекратное ура тактическому AI Combat Mission и медаль Акимову сразу же по возвращении на базу!

Брюс, Ход 19

У моего «Тигра» остался всего один бронебойный снаряд. Я уверен, что он будет использован по назначению, но без боеприпасов я не смогу остановить танки Тома и помешать оставшимся Т-34 намотать моих солдат на гусеницы.

Том, Ход 19

Два выживших Т-34, которые в самоубийственном порыве выскочили из леса и рванули к городу, были уже почти у цели, когда я вдруг заметил, что вокруг них в воздух взлетают комья земли. Похоже, что у «Тигра» остались только осколочно-фугасные снаряды, которыми обычно стреляют по пехоте. Зверюга лишилась своих когтей! Я тут же замедлил скорость своих Т-34, чтобы их огонь по полугусеничным грузовикам был более эффективным. Кроме того, прибыли новые подкрепления. Три Т-34 появились в северо-западном углу карты, над пшеничным полем. Почему сидящая в засаде кавалерия всегда ждет до последнего, прежде чем появиться и спасти вас?



В панике один из грузовиков пытается спрятаться.



Советские подкрепления бегут к центру города, чтобы соединиться со своими.

Это была настоящая бойня. Пять Т-34 расстреливали немецкие грузовики со всех сторон.

Брюс, Ход 20

Для германских войск наступил кульминационный момент всей партии. Мой «Королевский Тигр» вынужден стрелять по танкам Тома осколочно-фугасными снарядами. Мне повезло, и один из Т-34 был подбит, но понятно, что мне не удержать его танки. В самом городе два взвода, рвущиеся к главному флагу, развернулись, чтобы укрыться в прочном здании. Думаю, мне удастся овладеть центральным флагом, но, возможно, каких-то войск Тома я просто не вижу?.. Судя по плотности огня из здания через дорогу, Том сосредоточил там приличное количество пехоты.

Том, Ход 20

Проклятье! Один из Т-34 был подбит HE-снарядом (high explosive). Не думал, что такое возможно! Так что сержант Губаревич, командующий последним выжившим танком из Лейценского Леса, больше не тратит время на охоту за полугусеничными грузовиками противника. Он на полной скорости мчится к Марксдорфу, а вокруг него рвутся осколочно-фугасные снаряды. Давай, Губаревич, давай!

Брюс, Ход 22

У «Королевского Тигра» закончились и осколочно-фугасные снаряды, и теперь он извергает только дым...

Том, Ход 23

Оставляя позади себя клубы дыма, Губаревич оказывается в относительной безопасности на улицах Марксдорфа и снова начинает уничтожать вражеские полугусеничные грузовики.

Брюс, Ход 23

Истратив все снаряды, командир «Королевского Тигра» открыл люк, разрядил свой пистолет в один из русских танков, свирепствующих на улицах Марксдорфа, и... швырнул пистолет в противника.

Том, Ход 24

Это настоящая бойня. Губаревич, Акимов и еще три опоздавших танкиста, все – на великолепных машинах Т-34, расстреливают немецкие грузовики со всех сторон. Тем просто негде спрятаться.

Тем временем я собираю пехоту вокруг центрального флага. Рота В держится превосходно, а вновь прибывший взвод занимает позицию. Я совершенно уверен, что смогу сохранить контроль над центральным флагом до конца сценария. Тем не менее, я понес тяжелые потери («Тигр» Брюса уничтожил девять Т-34!), которые нужно компенсировать захватом других флагов. Поэтому Губаревич и Акимов собираются сделать рывок к южному флагу, контролируемому Брюсом. Не думаю, чтобы он позволил себе роскошь оставить там кого-нибудь для охраны.

Брюс, Ход 25

Иногда бывает, что тебе просто везет. Танки Тома, по всей видимости, разочарованные отсутствием у меня противотанковых сил в восточной части города, рванули прямиком через устроенный мной опорный пункт, подставив бока Panzerschrecks. Еще два Т-34/85 уничтожено, и Тому не удалось захватить южный флаг. Кроме того, я получил очки за уничтожение вражеских юнитов (casualty points) и укрепил оборону в ближайшем к главному флагу здании.

Том, Ход 26

Черт побери! Моя жадность погубила Губаревича и Акимова, подставившихся под огонь немецкого противотанкового взвода. Я не должен был отпускать их по городу одних, без пехотного прикрытия. Последний ход я потратил на то, чтобы собрать вокруг центрального флага как можно больше людей. С включенной функцией Fog of War никогда нельзя быть точно уверенным, кто контролирует спорный флаг, – ты или противник...

Когда игра заканчивается и дым рассеивается, то выясняется, что флаг все-таки остался за мной. А вот партия проиграна. Наши с Брюсом результаты очень близки – 2.360 очков у Фашистов (из них 100 – за контроль над южным флатом, а остальные – за уничтоженные советские юниты) и 2.145 у русских (500 – за три флага, а остальные – за уничтоженные фашистские юниты). Брюс Герик победил. Впрочем, меня слегка утешает мысль, что войну немцы все равно проиграли.



Склады токсических отходов приносят в казну деньги, но вызывают массу проблем.

SIMCITY 4: Деньги решают все

Пособие по управлению финансами от издательства *Prima Games*

Симолеоны заставляют вращаться земной шар. Без них не было бы ни транспорта, ни больниц, ни школ – и если ваша казна опустеет, то вам придется распрощаться с креслом мэра! Соответственно, важнейшей функцией игрока является именно управление финансами.

Финансовая система *SimCity 4* претерпела ряд серьезных изменений по сравнению с предыдущими частями, и теперь, чтобы не попасть в долговую яму, вам потребуются недюжинные умение и расторопность. Даже на более поздних этапах, когда многие мэры решают денежные вопросы, так сказать, на автопилоте, периодически возникают финансовые затруднения, заставляющие вас искать все новые и новые способы зарабатывать больше, чем требуется городу в месяц, а также искать новые источники дохода.

Вы устанавливаете налоги в девяти категориях (по типу и уровню благосостояния), и отныне они не зависят от стоимости земли. Для покупки и содержания многих объектов – электростанций, памятников, парков – теперь требуются деньги. Взятые вами ссуды автоматически погашаются в рассрочку, что приводит к более высоким ежемесячным выплатам, но уменьшает путаницу.

Текущий баланс средств можно наблюдать на экране мэра. Чтобы понять, что конкретно стоит за всеми этими цифрами, вызовите бюджетную панель. Она сводит все финансовые трансакции города в один удобочитаемый экран. Кликнув на любой строчке – неважно, идет ли речь о доходах, или расходах, – вы получите справку о доходах и затратах для выбранного объекта. Это помогает оценивать ситуацию в перспективе и освобождает от необходимости переключаться между различными меню.

Доходы

Доходы – это деньги, получаемые вами каждый месяц. Повысить доходы намного сложнее, чем расходы, – в этом-то и заключается основная трудность игры. Главный источник ваших доходов – налоги, и без грамотной налоговой стратегии вам никогда не удастся привести свой город к богатству и процветанию. Налоги зависят от налоговой ставки, стоимости зданий и их занятости.

Вы устанавливаете налоговую ставку для каждого из 12 типов строений. Коммерческие офисы и коммерческие услуги объединены в одну категорию – Commercial. Разбиение на группы по уровню благосостояния дает вам возможность регулировать ставку налога с очень высокой точностью, поощряя или тормозя по своему вкусу те или иные типы строительства. Тем не менее, размер ставки налога вызывает и ряд сторонних эффектов. Любое ее изменение влияет на рейтинг мэра. Более низкие налоги повышают этот рейтинг во всех объектах с данным уровнем благосостояния. Подняв налоги, вы понизите свою популярность.

Кроме того, изменение ставки налога оказывает влияние на потребительский спрос. При этом имеется некая «нейтральная» ставка, которая никакого влияния на спрос не оказывает, но эта «нейтральная» ставка снижается по мере роста населения. Понижение ставки налога относительно «нейтрального» уровня приводит к росту спроса, повышение – к его снижению. Соотношение между установленной вами ставкой и «нейтральным» положением определяет, НАСКОЛЬКО спрос повысится или понизится, – т.е. чем больше изменение, тем заметнее от него эффект.

Жилые здания обладают собственной ценой. Эта цена меняется только в случае перехода недвижимости на более низкий уровень благосостояния (т.е. если в здании уровня RSSS начинают жить жильцы RSS). Снижение уровня благосостояния на одну ступень приводит к снижению стоимости здания на 25%. Соответственно, снижение уровня благосостояния на две ступени приводит к потере 50% стоимости.

Единственным законом, который может повысить ваши доходы, является легализация азартных игр. Приняв его, вы будете гарантированно получать S100 в месяц. С другой стороны, вырастет преступность. Доход от прибыльных сделок с соседями (импорт мусора или экспорт энергии и воды) будет поступать до тех пор, пока такие соглашения действуют. Кликнув на соответствующей строчке, вы увидите как прибыльные, так и убыточные сделки, а также имеющиеся благоприятные возможности для их заключения. Поскольку реальное влияние на месячный бюджет оказывают только те источники дохода и расхода, что действуют в последний день месяца, старайтесь заключать приносящие прибыль сделки ближе к концу месяца. Если вы заключите деловую сделку, разместив в своем городе военную базу, казино, федеральную тюрьму или хранилище токсических отходов, доход от каждого из подобных объектов будет указан в соответствующей строке.

СОВЕТ **НИКАКИХ НОВЫХ НАЛОГОВ.** Наилучшие налоговые поступления с каждого отдельного Сима собираются в городе, где много зданий с низким уровнем заселения, а среди них много зданий с высокой стоимостью. Старайтесь с помощью зонирования поддерживать низкую плотность населения и привлекать в свой город как можно больше строителей «жилья для богатых».


Здания с высокой стоимостью помогают увеличить налоговые поступления с каждого отдельного Сима.

Расходы

Все, чем вы обеспечиваете своих Симов в *SimCity 4,* стоит денег, причем ежемесячно. Кое-что в расходном бюджете поддается регулированию. Многие объекты можно финансировать или на местном уровне (т.е. финансировать отдельные здания), или централизованно, через бюджет. Если бюджеты устанавливаются на местном уровне, то ползунок на бюджетной панели отражает СРЕДНЕЕ финансирование всех соответствующих зданий. Передвижение ползунка приводит к тому, что ВСЕ здания данного типа начинают финансироваться одинаково, на указанном вами уровне.

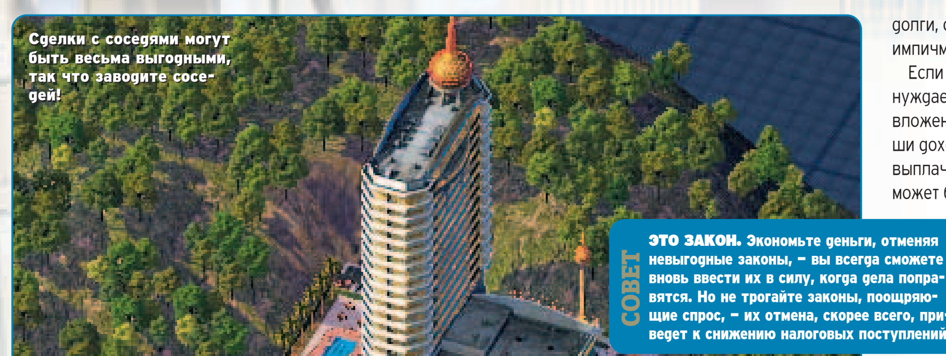
Финансирование департамента транспорта – это ежемесячные расходы на все ваши транзитные станции, аэропорты, морские порты и транспортные сети. Морские порты и аэропорты можно недофинансировать или избыточно финансировать по отдельности, а содержание дорог и транзит финансируются (недостаточно или избыточно) все вместе.

Общественная безопасность включает пожарный, полицейский и исправительный департаменты. Финансирование пожарного и полицейского департа-

Если вы не сможете наладить эффективное управление, то казна опустеет, и вы потеряете пост мэра.


Рекреационные сооружения повышают привлекательность территории, притягивают Симов и увеличивают ваши налоговые доходы.

СОВЕТ **ОХРАНЯЙТЕ СТАРИНУ.** Снос старых зданий, памятников и деловых сооружений может привести к серьезным проблемам. Разработчики ввели эту фишку, чтобы поощрять игроков сохранять старую застройку.



Сделки с соседями могут быть весьма выгодными, так что заводите соседей!

СОВЕТ **ЭТО ЗАКОН.** Экономьте деньги, отменяя невыгодные законы, – вы всегда сможете вновь ввести их в силу, когда дела поправятся. Но не трогайте законы, поощряющие спрос, – их отмена, скорее всего, приведет к снижению налоговых поступлений.

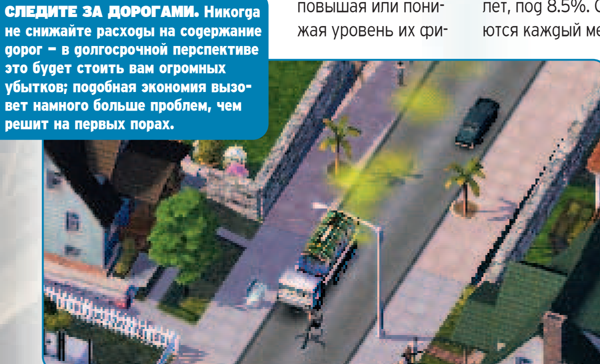
ментов впрямую влияет на территорию, которую они способны контролировать, и их эффективность. Пожарные станции и полицейские участки финансируются как индивидуально (через Query Box на каждом объекте), так и коллективно. Исправительный департамент финансируется только коллективно через бюджет.

Когда приходится туго, вы можете взять ссуду, но это не всегда является наиболее целесообразным решением.

Системы здравоохранения и образования финансируются на местах, но вы можете изменять их финансирование и централизованно. Недостаточно финансируемые медицинские и образовательные структуры могут нормально функционировать, если реальный спрос на их услуги ниже, чем тот, на который они рассчитаны. Структуры, эксплуатация которых превышает их максимальную емкость, будут бастовать независимо от финансирования.

Департамент коммунальных услуг (Utilities Department) занимается всей коммунальной инфраструктурой, включая снабжение энергией и водой и вывоз мусора. Санитарный департамент финансируется коллективно. Электростанции можно финансировать как на местах, так и все вместе, но линии электропередачи – только централизованно. Никакие объекты, связанные с водоснабжением, нельзя финансировать индивидуально. Производительность водонапорных башен и насосных станций можно изменять, повышая или понижая уровень их финансирования.

СОВЕТ **СЛЕДИТЕ ЗА ДОРОГАМИ.** Никогда не снижайте расходы на содержание дорог – в долгосрочной перспективе это будет стоить вам огромных убытков; подобная экономия вызовет намного больше проблем, чем решит на первых порах.



Все городские указы также вводятся в действие через бюджет. Некоторые из них не появятся в списке, пока вы не выполните определенные условия, необходимые для этого.

Расходы, связанные с убыточными сделками с соседями (экспорт мусора или импорт энергии и воды), будут показываться на бюджетном экране до тех пор, пока такие соглашения остаются в силе. Кликнув на соответствующей строчке, вы увидите как прибыльные, так и убыточные сделки, а также имеющиеся благоприятные возможности для их заключения. Поскольку реальное влияние на месячный бюджет оказывают только те источники дохода и расхода, что действуют в последний день месяца, старайтесь заключать убыточные сделки в начале месяца.

Городские украшения включают парки, рекреационные структуры и памятники. Парки и рекреационные структуры финансируются с помощью ползунка, регулирующего общее финансирования парков и рекреации. Все памятники рассматриваются как один объект и финансируются коллективно через бюджет.

Если у вас есть какие-либо Governmental Rewards (например, статуи мэра, муниципалитет, Bureau of Bureaucracy и т.д.), то все они финансируются коллективно, через правительственный бюджет.

Ссуды

Когда приходится туго, и вам срочно нужны наличные, приходится брать ссуду. Не всегда это является наиболее целесообразным выходом, но, по крайней мере, у вас есть такая возможность. Сумма каждой ссуды может составлять до $200.000, а одновременно вы можете быть должны не более $2.000.000 – т.е. разрешается брать до 10 ссуд зараз. Деньги можно занимать с инкрементом $5.000, на период в 10 лет, под 8.5%. Суммы выплат автоматически вычитаются каждый месяц, они включают и частичную выплату основного долга, и проценты по нему.

Берите ссуды, только если вы уверены, что в ближайшем будущем городские доходы возрастут. Если же у вас и так наблюдается дефицит бюджета, то ежемесячные выплаты взносов по долгам его еще больше увеличат. Так что если у вас нет возможности поднять доходы или снизить расходы, чтобы покрывать уже имеющиеся расходы, плюс выплаты по ссудам, то долги, скорее всего, лишь приблизят день вашего импичмента.

Если же вы управляете городом с прибылью или нуждаетесь в деньгах для крупного капитального вложения, которое прямо или косвенно повысит ваши доходы настолько, что вы без проблем сможете выплачивать ссуду, то в такой ситуации взятие ссуды может быть вполне оправданным шагом. Например, если в вашем городе очень сильное дорожное движение, и вам требуется нормальная система общественного транспорта, ссуда вполне может помочь вам поправить положение. Если вы уверены, что решение транспортной проблемы повысит налоговую выручку (т.е. Симы вернутся в покидаемые дома и начнут вновь платить вам налоги), то возьмите ссуду на постройку метро. Это пример грамотного и ответственного подхода к управлению городом. А вот взятие ссуды на покупку памятника или покрытие бюджетного дефицита – пример неправильного менеджмента.

Избыточное и недостаточное финансирование

Ползунки, регулирующие финансирование, – мощное оружие в непрерывной финансовой борьбе, которую приходится вести мэру. Они могут помочь вам сохранить и деньги, и время. С другой стороны, при неправильном использовании они могут подкосить экономику города и привести к серьезнейшим проблемам, – т.е. в долгосрочной перспективе может оказаться, что лучше было бы оставить все как есть, на полном финансировании.

Финансирование, превышающее 100% от необходимого, может принести массу пользы, а может оказаться выбросом денег на ветер. Все зависит от конкретного департамента. Для многих зданий, например, пожарных станций и полицейских участков, финансирование напрямую связано с эффективностью работы. Повышение финансирования сверх 100% приводит к вдвое меньшему относительному повышению эффективности (т.е. при финансировании на уровне 120% эффективность повышается на 10%), что далеко не всегда оправдывает вложенные средства. В других типах зданий, например, в школах и медицинских учреждениях, финансирование напрямую связано со степенью их использования (соотношение максимальной емкости и фактической эксплуатации). В таких случаях финансирование свыше 100% просто повышает максимальную вместимость (но опять же, относительное увеличение всегда ниже, чем прирост финансирования). Такие здания считаются недостаточно финансируемыми, только если текущий уровень финансирования ниже, чем уровень их реальной эксплуатации.

Уменьшение финансирования является весьма заманчивым способом сэкономить деньги и при аккуратном селективном применении может дать отличные результаты. А может привести к огромным убыткам и масштабным катастрофам, особенно при недостаточном финансировании жизненно важных департаментов. Какое-то время служащим можно недоплачивать, но чем дольше длится такой период, тем выше риск забастовки. В некоторых департаментах забастовки начинаются, когда финансирование падает ниже некоего определенного уровня. При забастовке эффективность департамента падает на 20% на весь ее период. Условия забастовки в разных департаментах варьируют.



СЕРГЕЙ АВЕРИН

БЛИЦКРИГ

Хотят ли русские войны?

Сместа – в карьер. Времени мало, пространства отпущено еще меньше. Так что приступим...

Игра делится на обязательные исторические и дополнительные миссии. Последние существуют, чтобы прокачивать технику, получая новые, более продвинутые юниты взамен старым, технологически устаревшим. Каждая из трех предлагаемых второстепенных миссий дает тот или иной бонус (в основном танки и артиллерию). Исторические миссии сделаны по мотивам реальных событий.

Прокачивая юнитов, не забудьте свериться со справочным материалом, прилагаемым к каждой отдельной машине, чтобы не покупать кота в мешке. Дальнобойность, скорострельность, калибр, вес – эти факторы могут стать решающими в продолжительности жизни техники на поле боя. Итак...

Советская артиллерия

НАЗВАНИЕ ТЕХНИКИ	Лобовая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Боковая броня	Дальность	Боезапас основного вооружения	Повреждения	Бронепробиваемость	Скорострельность (выстр/мин)	Калибр (мм)
100-мм тяжелая ПТ пушка БС-3	10	10	10	10	30	80	170	155	10	100
120-мм тяжелый миномет обр.38г.	9	9	9	9	91	60	100	15	6	120
122-мм тяжелая пушка А-19	10	10	10	10	306	80	190	143	3	122
122-мм легкая гаубица М-30	10	10	10	10	176	80	160	100	6	122
12,7-мм тяжелый пулемет ДШК	12	12	12	12	30	400	15	15	80	12.70
152-мм тяжелая гаубица Д-1	10	10	10	10	186	60	280	153	4	152
152-мм тяжелая пушка МЛ-20	10	10	10	10	261	60	280	109	3	152
37-мм легкая зенитная пушка	10	10	10	10	30	300	34	41	120	37
45-мм легкая ПТ пушка	10	10	10	10	30	250	35	43	20	45
57-мм ПТ пушка ЗИС-2	10	10	10	10	30	200	50	120	20	57
76,2-мм тяжелая ПТ пушка Ф-22	10	10	10	10	30	120	70	71	12	76.2
76,2-мм ПТ пушка ЗИС-3	10	10	10	10	30	120	70	109	20	76.2
82-мм миномет обр.37г.	9	9	9	9	36	120	50	7	25	82
85-мм тяжелая зенитная пушка	10	10	10	10	30	200	130	110	20	85
РСЗО БМ-13	0	0	0	0	119	16	425	18	96	132
РСЗО БМ-31-12	0	0	0	0	65	12	915	36	72	300
РСЗО БМ-8-48	0	0	0	0	83	48	80	50	96	82

Артиллерия Союзников

НАЗВАНИЕ ТЕХНИКИ	Лобовая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Боковая броня	Дальность	Боезапас основного вооружения	Повреждения	Бронепробиваемость	Скорострельность (выстр/мин)	Калибр (мм)
105-мм легкая гаубица M2A1	10	10	10	10	169	80	140	76	6	105
12,7-мм тяжелый пулемет M2HB	9	9	9	9	30	400	15	10	100	12.7
12,7-мм тяж. пулемет «Виккерс»	9	9	9	9	30	400	15	15	80	12.7
155-мм тяжелая пушка M1A1	10	10	10	10	353	60	280	169	1	155
155-мм тяжелая гаубица M1	10	10	10	10	227	60	260	143	4	155
87,6-мм легк. 25-фн гауб.-пушка	10	10	10	10	180	120	114	53	8	87.6
40-мм легкая 2-фн ПТ пушка	10	10	10	10	30	250	43	52	20	40
76,2-мм легк. 3-дюйм. миномет	10	10	10	10	22	150	50	8	20	76.2
40-мм легк. зен. пушка «Бофорс»	10	10	10	10	30	300	35	30	120	40
114-мм тяж. 4,5-дюймовая пушка	10	10	10	10	281	80	190	133	2	114
57-мм средняя 6-фн ПТ пушка	10	10	10	10	30	200	50	81	20	57
76-мм средняя ПТ пушка M1A1	10	10	10	10	30	120	70	87	20	76
81-мм миномет M29A1	10	10	10	10	36	120	110	50	20	81
90-мм тяж. зенитная пушка M2	10	10	10	10	30	200	110	50	12	90
РСЗО T34 «Каллиопе»	75	41	21	42	81	60	175	6	120	114

ЮНИТЫ

Пехота

Самый слабый юнит в игре, в атаке не рекомендуется использовать вплоть до критических ситуаций. На открытой местности пехотинец уничтожается 1-3 точными попаданиями снаряда/пулеметной очереди. Сила пехоты – в подавляющем большинстве. Окружение танка парочкой взводов, как правило, оканчивается плачевно для техники. Но и потери трех четвертей атакующей группы не избежать.

Куда полезней пехота в защите, особенно если есть время для возведения оборонительных рубежей. Так, чтобы выбить засевший в траншее взвод, танку потребуется в два, а то и в три раза больше снарядов. Не говоря уж про атакующую пехоту – они мрут просто, как мухи по осени.

Защищая город или деревню, полезно оставлять пехоту в зданиях – во-первых, они становятся невидимыми для штурмовиков противника, а во-вторых – меньше уязвимы для вражеской артиллерии. Атаковать пехотой здание, в котором засели вражеские стрелки, просто неразумно – положите взвод, а то и два. Учтите, что после штурма бойцам обязательно придется завязать бой внутри дома, где они потеряют, по меньшей мере, полвзвода. В итоге атака провалится.

Окопы обычно охраняются парочкой пушек, а то и парочкой минометов. Так что идти танками напролом – неразумно.

Если уж атаковать, то дом, над которым усердно потрудилась артиллерия, когда защитников остается 1-2 человека. Хотя, если дом сравнять с землей, ремонтники при желании смогут восстановить его за относительно короткий промежуток времени, особенно если рядом склад.

Отдельно стоит упомянуть о таком полезном пехотинце, как скаут, по совместительству снайпер. Его первейшее оружие – бинокль, увеличивающий дальность обзора в выбранном направлении на 60%. Можно дальнобойным орудием снести, скажем, защитников моста или деревни так, что они будут только догадываться, откуда же принеслись смертоносные снаряды. Кроме того, скаут сам вооружен снайперской винтовкой, которая легко и непринужденно снимает неприятельских солдат, артиллерийские расчеты и может даже подорвать грузовик обеспечения. Пользуясь тем, что в скрытном режиме подбирается к врагу на ничтожное расстояние, оставаясь незамеченным, способен практически в одиночку зачистить деревню, отстреливая минометчиков и направляя точечные удары дальнобойной артиллерии.

Артиллерия

Артиллерия подразделяется на дальнобойную и ближнего боя. И та, и другая очень уязвимы как для снарядов, так и для пуль. Несмотря на возможность окапываться, расчет из трех человек нейтрализуется «на раз». Прямое попадание снаряда выводит орудие из строя. Взрывная волна увечит

Немецкая артиллерия

	Лобовая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Боковая броня	Дальность	Боезапас основного вооружения	Повреждения	Бронепробиваемость	Скорострельность (выстр/мин)	Калибр (мм)
105-мм тяж. зенитн. пушка Flak38	10	10	10	10	30	150	198	164	15	105
105-мм легкая гаубица LeFH18	10	10	10	10	159	80	154	75	8	105
150-мм РСЗО «Панцерверфер 42»	9	9	9	9	104	10	342	12	40	150
105-мм тяжелая пушка K18	10	10	10	10	420	36	154	136	6	105
120-мм тяжелый миномет sGrWr42	9	9	9	9	91	60	100	15	1.17	120
150-мм тяжелая пушка K39	10	10	10	10	372	60	286	153	2	150
150-мм тяжелая гаубица sFH18	10	10	10	10	200	80	198	143	4	150
170-мм тяжелая пушка K18	10	10	10	10	420	80	440	245	2	170
20-мм легк. зенитн. пушка Flak30	10	10	10	10	30	800	25	24	200	20
210-мм РСЗО «Небельверфер 42»	10	10	10	10	118	35	1125	26	38	210
50-мм легкая ПТ пушка Pak38	10	10	10	10	30	250	51	70	14	50
600-мм сверхтяж. мортира «Карл»	10	10	10	10	60	5	1000	170	0.05	600
150-мм РСЗО «Небельверфер 41»	10	10	10	10	104	60	342	12	36	150
75-мм тяжелая ПТ пушка Pak40	10	10	10	10	30	120	77	106	14	75
76,2-мм тяж. ПТ пушка Pak36®	10	10	10	10	30	120	88	109	12	76.2
7,92-мм пулемет MG34	9	9	9	9	30	400	5	3	250	7.92
7.92-мм пулемет MG42	9	9	9	9	30	400	7	4	250	7.92
88-мм зенитная пушка Flak18	10	10	10	10	30	200	110	136	20	88
81-мм миномет GrWr34	9	9	9	9	30	120	50	7	20	81

пушку, но она может быть захвачена, укомплектована расчетом, починена и использована против своих же. Учитывая медлительность и неповоротливость некоторых моделей, артиллерия становятся идеальной мишенью для вертких танков.

Тяжелые пушки, в частности гаубицы, намного эффективнее своих близоруких коллег. Начать с того, что многие модели работают в двух режимах – ближнего и дальнего боя и во втором могут покрывать огнем от трети игрового поля до другого края карты и дальше. Расположенные глубоко в тылу, они уязвимы только для аналогичных арт. систем противника и атаки с воздуха. И тут главный вопрос – кто быстрее. Сможете вывести из строя артиллерию противника – считайте, что ваша в целости и сохранности. Не сможете – молите бога, чтобы их артиллеристы оказались слепыми, как кроты.

Минометы, как и дальнобойные пушки, стреляют за пределы прямой видимости. Отличие одно – в ближнем бою они беззащитнее малых детей. Преимущество в относительной незаметности (минометчики обожают прятаться в кустах и за заборами) и завидной скорострельности. Захватывая город или деревню, вы не раз сможете убедиться, насколько отягощает огненный дождь, коим пытаются подавить атаку минометчики. Минометы предоставляются только в исторических миссиях, на прокачку артиллерии до минометов не надейтесь. Ни к чему это...

Отдельный вид пушек – тип AA (AntiAircraft), зенитки ПВО. Они по большей части универсальны – могут атаковать как наземных, так и воздушных юнитов. Идеальны для нейтрализации налетов неприятельских штурмовиков. Каждая стратегически важная точка сбора техники должна поддерживаться хотя бы одной зениткой на случай, если истребители не смогут долететь до места вовремя и штурмовики начнут атаку. Одну зенитку нужно по любому оставить у штаба. Если меняете дислокацию дальнобойных орудий – тяните следом и зенитку. Захватили город, перемещаете основные силы – подгоните зенитку в центральную площадь. Одним словом, не забывайте об угрозе с воздуха – истребителей на всех не напасешься, да и надежней зенитки.

К пушкам относим и реактивные системы залпового огня (РСЗО). У союзников была «Каллиопе», у немцев – «Панцерверфер», ну а в наших войсках машины массового поражения с сухим названием БМ-13 нежно окрестили «Катюшами». Учитывая самую высокую скорострельность и не менее высокую степень наносимых повреждений, могут использоваться при подавлении больших скоплений как неприятельской пехоты, так и техники.

Иногда попадаются совершенно редкие виды артиллерии, например, закрепленные на бронепоездах пушки и береговые орудия. Первые встретились мне при обороне Сталинграда на вооружении русских. Пушки как пушки, мобильные шибко. Надо отдать им должное – задачу свою они выполнили. Подбили три «Пантеры», потеряв при этом только половину столбика здоровья одной из платформ. Береговое орудие – куда интересней. Оно мне попалось на одной


Чем только я не пробовал пробить эту мерзость. И дальнобойщиками, и бомбардировщиками, и танками в упор – ни в какую!

из последних миссий за армию союзников и принадлежало немцам. На вид – эдакая здоровенная зацементированная дура на пол-экрана с пушкой посредине, в дуло которой, как казалось, с легкостью заедет мой легкий танк. Когда эта пушечка стреляла, то экран содрогался – по всей видимости, от отдачи. С одного более или менее удачного попадания эта гадина снесла всю мою тщательно окопанную дальнобойную батарею. Не бралась ни пушечными снарядами, ни танками в упор, ни штурмовиками, ни бомбардировщиками. Одним словом – засада. Только потом я узнал, что эту махину можно захватить пехотным штурмом... А на тот момент – забил и продолжал целенаправленно выполнять задания миссии. Благо их оставалось не так много.


Как только неприятель просекает местонахождение дальнобойных орудий – тут же начинает накрывать это место массированным, и, что обидно, весьма кучным огнем.


Ну вот. Десять секунд кайфа, и опять приевшееся «Снаряды давай!» Всем хороши «Катюши», только транжиры жуткие!

Танки

Танки – основная как ударная, так и оборонительная сила противоборствующих сторон. Начиная с практически беззащитных малышек, к концу игры они вырастают в мощные тяжелые машины массового поражения, которые трудно уничтожить даже с нескольких прямых попаданий. Гусеницы – самые уязвимые места. Без технички «стреноженная» машина не двинется с места, а если танк находится в зоне обстрела и не может окопаться, значит жить осталось считанные минуты. Пехотинцы, по всей видимости, просекают эту фишку и кидают гранаты под колеса, поражая машину тяжелой формой радикулита.

Правда, есть и весьма значительное достоинство – подвижность. Несмотря на то что палить из пушки в движении невозможно из-за тряски, пулемет продолжает оставаться довольно смертоносным оружием, например, для неприятельской пехоты. Комбинируя его с неторопливым движением назад, танк может без труда покрошить неприятельский взвод в мелкий винегрет, не получив при этом ни единой царапины. Танки идеальны для борьбы с пехотой не только на открытой местности. Выбивать неприятеля из домов и траншей тоже лучше всего танками. С домами проблем особых не возникает – благо, при поддержке артиллерии дома рушатся как карточные. Что же до траншей – то танк начинает атаковать с такого расстояния, до которого не долетают гранаты, патронами броню не взять. Остаются противотанковые ружья – их максимум 1-2 на взвод. Соотношение брони окопанного танка к меткости стрелков, засевших в траншее, столь непропорционально, что у «матушки полей» просто нет шансов.

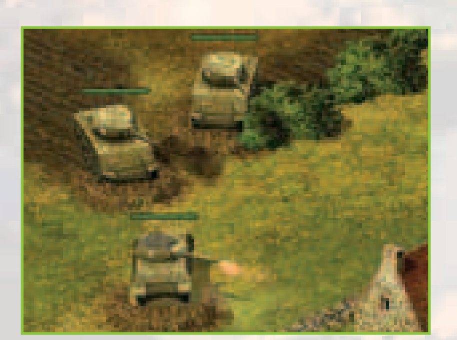
Пуская танки в атаку, всегда помните показатели брони для данной конкретной модели. У какого-то танка броня тоньше сбоку, значит, при встрече с против-

Советские танки

НАЗВАНИЕ ТЕХНИКИ	Лобовая броня	Боковая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Повреждения	Бронепробиваемость	Дальность	Боезапас осн. вооружения	Боезапас доп. вооружения 1	Боезапас доп. вооружения 2	Скорострельн. (выстр/мин)	Калибр (мм)
бронеавтомобиль БА-10	12	12	12	12	35	43	30	49	2079	-	12	45
бронеавтомобиль БА-20	6	6	6	6	5	3	30	1386	-	-	80	12.70
бронеавтомобиль БА-64	16	16	16	16	5	3	30	1074	-	-	80	12.70
легкий танк БТ-5	17	12	10	10	35	43	30	115	2702	-	12	45
легкий танк БТ-7	20	12	10	10	35	43	30	172	2394	-	12	45.00
тяжелый танк ИС-2	153	101	105	50	190	143	30	28	2331	777	2.5	122
тяжелый танк ИС-3	218	182	156	44	190	143	30	28	756	-	2.5	122
тяжелый танк КВ-1	110	80	104	38	70	71	30	111	3000	1000	8	76
тяжелый танк КВ-1С	105	80	104	38	70	71	30	114	-	3000	8	76
тяжелый танк КВ-2	98	79	97	29	208	108	30	36	3276	-	2	152
тяжелый танк КВ-85	120	76	109	38	130	117	30	70	3087	-	6	85
средний танк М4А2 «Шерман»	93	46	46	20	70	103	30	71	-	6250	8	76
легкий танк Mk.III «Валентайн»	66	57	58	14	50	80	30	53	-	-	10	57
средний танк Mk.II «Матильда»	77	71	65	19	35	52	30	92	-	-	10	40
легкий танк Т-26	23	14	14	8	35	43	30	205	3654	-	12	45
средний танк Т-34 обр.42г.	88	63	73	26	60	71	30	66	-	-	5	76
средний танк Т-34 обр.39г.	80	54	61	26	60	71	30	102	3600	1800	5	76
средний танк Т-34-85	107	94	94	20	130	117	30	55	1920	960	6	85
легкий танк Т-70	61	20	20	7	35	43	30	90	945	-	8	45

Танки Союзников

НАЗВАНИЕ ТЕХНИКИ	Лобовая броня	Боковая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Повреждения	Бронепробиваемость	Дальность	Боезапас осн. вооружения	Боезапас доп. вооружения 1	Боезапас доп. вооружения 2	Скорострельн. (выстр/мин)	Калибр (мм)
легкий танк 7ТП	28	16	13	8	36	35	30	80	3960	-	15	37
средн. крейсерск. Mk.VIII «Кромвель»	69	38	40	19	50	70	30	61	4950	-	10	75.00
легк. крейсерск. Mk.VI «Крусайдер»	44	29	11	8	35	52	30	130	5000	-	10	40.00
бронеавтомобиль Mk.I «Хамбер»	14	14	14	14	36	35	30	100	5400	-	450	37
легк. пехотн. Mk.III «Валентайн»	66	57	58	14	35	52	30	61	3150	-	10	40.00
средн. пехотн. Mk.II «Матильда»	77	71	65	19	35	52	30	92	3150	-	10	40
тяжелый пехотн. Mk.IV «Черчиль»	94	74	69	18	50	80	30	84	4950	-	10	57
тяжелый танк М26 «Першинг»	125	69	54	15	160	144	30	70	5000	-	7	90
легкий танк М3 «Стюарт»	45	27	34	13	36	52	30	103	8270	-	12	37
средний танк М4А1 «Шерман»	75	42	41	21	70	70	30	97	4750	-	10	75
средн. М4А3(76W) «Шерман»	93	46	46	20	70	103	30	71	6250	-	8	76
средний танк М4А3 «Шерман»	93	46	46	20	70	70	30	97	4750	-	10	75
легкий танк М5 «Стюарт»	45	25	28	12	30	52	30	123	6250	-	12	37
бронеавтомобиль М8 «Грейхаунд»	17	12	12	3	36	52	30	80	1575	-	12	37
средний танк S-35 «Сомуа»	48	43	39	26	36	52	30	118	3000	-	12	47
средний танк М3 «Грант»	71	41	42	22	70	70	30	50	9000	-	7	75

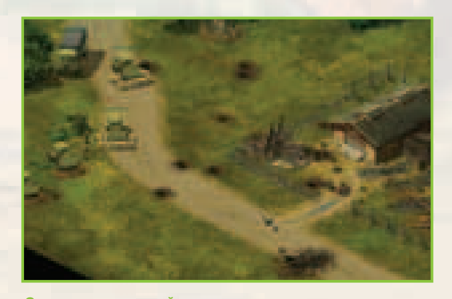


Идеальная атакующая группа – три танка. Если одному перебьют гусеницу, другие смогут прикрыть его до прибытия ремонтников.

ОПЫТНАЯ ВРЕЗКА

В игре у каждого юнита может быть четыре степени воинского мастерства: новобранец, боец, опытный боец и ветеран. Опыт начисляется за уничтожение вражеских юнитов, в зависимости от него ваши войска быстрее и точнее стреляют, раньше обнаруживают противника, быстрее двигаются, быстрее и точнее наводятся на цель. За уничтожение вражеского паровоза дается 50 очков опыта, а за уничтожение какой-нибудь навороченной самоходки – сразу 200. Карьерный рост у экипажа среднего танка – новобранец (0 очков), боец (200), опытный боец (1300), ветеран (5000). Кстати, для разных родов войск значения количества очков опыта, при котором происходит переход на новый уровень, разные. Например, у тяжелой артиллерии последний уровень достигается при 3500 очках опыта.

Немецкие танки	Лобовая броня	Боковая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Повреждения	Бронепробиваемость	Дальность	Боезапас осн. вооружения	Боезапас доп. вооружения 1	Боезапас доп. вооружения 2	Скорострельн. (выстр/мин)	Калибр (мм)
легкий танк M13/40	37	26	26	14	36	38	30	87	2095	-	15	47
легкий танк Pz.38t	28	14	17	8	34	35	30	72	2400	-	15	37.00
средний танк Pz.III Ausf.E	36	32	26	16	34	45	30	131	4425	-	14	37.00
легкий танк Pz.III Ausf.J	56	29	49	25	45	61	30	84	2700	-	10	50
легкий танк Pz.II Ausf.F	41	15	16	10	19	20	30	180	2700	-	40	20.00
тяжелый танк Pz.IV Ausf.D	41	19	23	14	77	64	30	80	2700	-	7	75
средний танк Pz.IV Ausf.G	53	23	25	14	77	111	30	87	2000	-	7	75
сверхтяжелый танк «Маус»	295	201	193	62	242	209	30	32	200	-	3	128
тяжелый танк Pz.VI «Тигр»	123	71	96	26	110	136	30	92	5100	-	6	88
тяж. танк Pz.VI Ausf.B «Тигр 2»	168	75	82	35	121	198	30	84	4800	-	6	88
средн. танк Pz.V Ausf.D «Пантера»	97	47	58	23	88	127	30	79	5100	-	7	75
средн. танк Pz.V Ausf.G «Пантера»	127	47	58	23	88	127	30	82	4800	-	7	75
бронеавтомобиль Sdkfz.222	9	9	9	9	19	20	30	180	1050	-	40	20
бронеавтомобиль Sdkfz.231	18	10	10	5	19	20	30	180	2100	-	40	20
бронеавтомоб. Sdkfz.234 «Пума»	38	10	12	7	45	61	30	55	1050	-	10	50
легкий танк «Виккерс» 6-тонн	17	16	13	8	36	35	30	50	4000	-	15	37



Склад, прошедший стадию артподготовки, не представляет для танков особой опасности.

ником лучше разворачивать не башню, а весь корпус. Если уязвимое место сзади – не оставляйте тылы не прикрытыми. Ну а если слабы сверху – двигайтесь так, чтобы вас не успели накрыть минометчики.

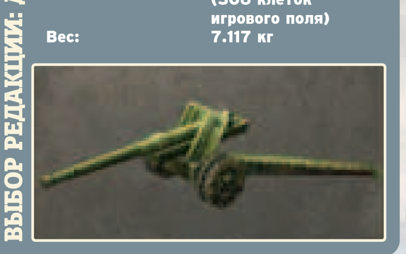
Самоходки
(см. таблицы на следующей странице)

К разновидности танков следует отнести самоходки или так называемые Self-Propelled Guns. Мало чем отличаются от танков, но некоторые модели имеют такое приятное качество артиллерии, как дальнобойность. То есть ствол так же поднимается под не детским углом, и снаряды летят с края на центр карты. Неплохая альтернатива подавления неприятельской техники на расстоянии.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ: ДАЛЬНОБОЙНЫЙ

ТЯЖЕЛАЯ ПУШКА А-19 КАЛИБРА 122ММ (НА ВООРУЖЕНИИ АРМИИ СССР)

Броня: 10/10/10/10
Урон: 190 единиц
Фактор поражения: до 143 единиц брони
Калибр: 122
Боезапас: 80
Скорострельность: 3-4 выстрела в минуту
Дальнобойность: 20,5 км!!! (306 клеток игрового поля)
Вес: 7.117 кг



Машины обеспечения

Сюда относятся технички и грузовики-тягачи. Первые, помимо своей основной задачи чинить все поломанное (не только технику, но и разрушенные дома и мосты), везут профессиональных саперов и стройбат. Сплоченный коллектив технички без труда может разминировать оставленные фрицами подарки и заложить свои – противопехотные или противотанковые. Кроме того, рабочие могут вырыть траншею и построить мост с нуля. Одним словом - на все руки мастера. Этих машин никогда много не бывает, броня отсутствует, скорость невелика (особенно по пересеченной местности). Берегите их!

Грузовики тоже имеют свои предназначения. Некоторые только и могут – перевозить неспешную пехоту с места на место. У других появляется возможность подвозить боеприпасы для перезарядки танков и артиллерии. И самая ценная модель – 3 в 1: взвод солдат, боеприпасы и подкрепление. Под последним подразумевается замещение павших. Если уничтожен расчет или вы только что захватили гаубицу, грузовичок с радостью подвезет солдат, которые составят новый расчет.

Все грузовики (кроме собственно техничек) – по совместительству тягачи и могут перевозить особо тяжелые пушки (критическая точка, по моему скромному разумению, находится в районе 3-3,5 тонн). Так



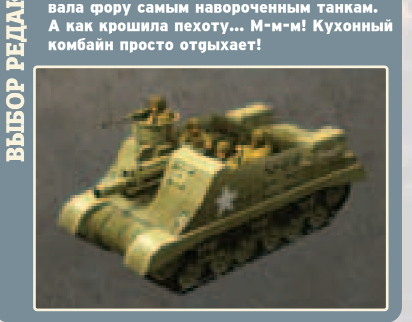
После артподготовки от домов остались дымящиеся руины. Ремонтники меня, наверное, проклинают...

ВЫБОР РЕДАКЦИИ: УНИВЕРСАЛЬНЫЙ

M7 PRIEST SELF-PROPELLED LIGHT HOWITZER (НА ВООРУЖЕНИИ АРМИИ СОЮЗНИКОВ)

Броня: 37/24/12/6
Урон: 140 единиц
Фактор поражения: до 76 единиц брони
Орудие: калибр – 105 мм; дальнобойность 12,5 км (165 клеток); скорострельность – 6 зарядов в минуту; кол-во зарядов – 69
Пулемет: калибр – 12,5 мм; кол-во зарядов – 300
Вес: 23.000 кг
Скорость: до 38 км/ч
Движок: 375 л/с
Экипаж: 7 человек
Броня: до 59 единиц

Не обращайте внимания на обманчивую незащищенность этой малышки – она давала фору самым навороченным танкам. А как крошила пехоту... М-м-м! Кухонный комбайн просто отдыхает!





Перед тем как перегонять артиллерию с места на место, приходится не раз убеждаться в безопасности дороги.

вот, три раза подумайте, прежде чем решите куда-то переправлять артиллерию – времени на то, чтобы она снова была приведена в боевую готовность, потребуется немало. Поворот, сцепка, путь, расцепка, еще поворот – на лишние пушкодвижения тратится минуты полторы, а в бою это критично. Справедливости ради отдаю должное разработчикам – все эти теподвижения прорисованы с тщательностью и любовью.

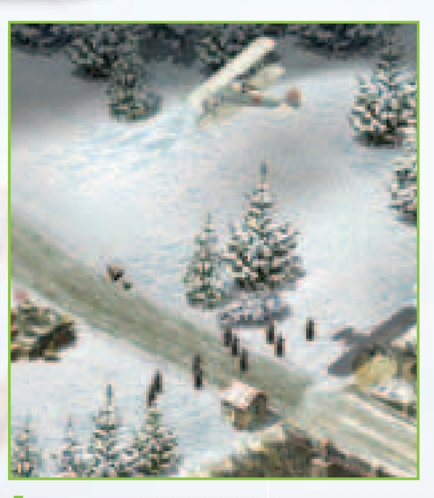
Существует еще легковой автомобиль (у англичан, к примеру, это джип). Я всегда его использовал, чтобы подогнать снайпера к огневым рубежам.

Самолеты

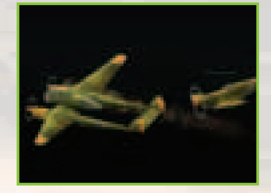
Поддержка ВВС – неотъемлемая часть военной тактики. С единственным недостатком – вылетев с аэродрома, самолеты перестают вам подчиняться, выполняя распоряжение так, как им заблагорассудится. Кроме того, время, требуемое для подготовки нового налета слишком велико, чтобы тратить его, не задумываясь о следующих пяти – семи минутах.

Начнем с разведчика. Наши «кукурузники» не носят никакого вооружения, к тому же чертовски медлительны. Союзнический «Лайтнинг» немного побыстрее, а немецкий FW189 даже вооружен 4 пулеметами. Но, несмотря на это, разведчики – лакомый кусочек для средств ПВО. Все достижения самолета – во временной «зачистке» местности от тумана войны. Это дает детальную картину укреплений врага и может быть использовано как наводка для артиллерии. Но если вы предполагаете, что у врага могут быть на вооружении несколько зениток, то от услуг кукурузника стоит воздержаться – в лучшем случае он долетит до тех самых зениток. Фрицы в этом плане обгоняют как русских, так и армию союзников – немецкие разведчики летают достаточно высоко, чтобы оставаться практически не досягаемыми для огня с земли. Противостоять таким налетам могут только...

Истребители. Предназначены для отражения каких бы то ни было посягательств на вашу территорию с воздуха. Будь то разведчик, штурмовики или бомбардировщики – верткие ястребки сбивают «на раз» практически всех. Конечно,



Для разведки ситуации у моста можно смело вызывать кукурузник – зениток здесь все равно не будет.



Выбирая место, в которое следует направить истребителей, сначала необходимо продумать маршрут полета самолета противника.

Советские самоходные орудия

НАЗВАНИЕ ТЕХНИКИ	Лобовая броня	Боковая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Повреждения	Бронепробиваемость	Дальность	Боезапас осн. вооружения	Боезапас доп. вооружения	Скорострельн. (выстр/мин)	Калибр (мм)
тяж. самоходная пушка ИСУ-122	139	88	82	33	190	143	195	30	-	3	122
тяж. самоходная пушка ИСУ-152	139	88	82	33	280	153	180	20	-	3	152
тяж. самоходная ПТ пушка СУ-100	116	50	66	40	170	155	30	33	-	6	100
легк. самоходная гаубица СУ-122	81	50	66	40	160	100	195	40	-	3	122
тяж. самоходная пушка СУ-152	105	69	87	28	280	153	165	20	-	3	152
легк. самоходная ПТ пушка СУ-76	59	20	20	4	70	71	30	76	-	12	76
средн. самоходн. ПТ пушка СУ-85	81	50	66	40	130	117	30	48	-	8	85

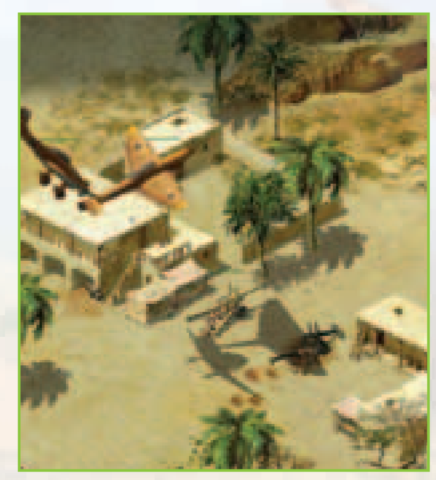
Самоходные орудия Союзников

НАЗВАНИЕ ТЕХНИКИ	Лобовая броня	Боковая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Повреждения	Бронепробиваемость	Дальность	Боезапас осн. вооружения	Боезапас доп. вооружения	Скорострельн. (выстр/мин)	Калибр (мм)
легк. самоходн. гаубица «Бишоп»	58	40	28	11	114	52	120	48	-	5	87.6
легк. зенитн. устан. «Крусайдер АА»	44	29	11	8	19	24	30	600	-	800	20
средн. сам. ПТ пушка М10 «Вульверин»	71	25	32	9	70	103	30	54	-	10	76
легкая зенитная установка М13	6	6	6	0	15	16	30	5000	-	1000	12.7
легкая зенитная установка М15	6	6	6	1	36	35	30	3400	240	1000-120	12,7-37
легкая зенитная установка М16	6	6	6	3	15	16	30	5000	-	2000	12.7
тяж. сам ПТ пушка М36 «Слеггер»	134	26	22	9	180	144	30	47	-	7	90
легк. сам. гаубица М7 «Прист»	37	24	12	16	140	76	165	69	300	6	105
легк. сам. гаубица «Секстон 2»	78	38	25	6	114	52	180	112	1500	8	87.6
тяжелая самоходная пушка Т28	363	237	152	152	140	180	30	62	-	5	105

Самоходные орудия Немцев

НАЗВАНИЕ ТЕХНИКИ	Лобовая броня	Боковая броня	Кормовая броня	Горизонтальная броня	Повреждения	Бронепробиваемость	Дальность	Боезапас осн. вооружения	Боезапас доп. вооружения	Скорострельн. (выстр/мин)	Калибр (мм)
тяж. сам. гаубица «Хуммель»	19	15	15	4	198	143	200	18	-	4	150
тяж. сам. ПТ пушка «Ягдпантера»	133	50	47	22	121	198	30	57	600	7	88
легк. сам. ПТ пушка «Хетцер»	96	24	20	8	77	113	30	41	1200	7	75
тяж. сам. ПТ пушка «Фердинанд»	196	80	95	23	121	198	30	50	-	7	88
тяж. сам. ПТ пушка «Ягдтигр»	199	74	78	38	242	209	30	40	1500	4	128
тяж. сам. ПТ пушка «Насхорн»	19	15	15	14	121	198	30	40	-	8	88
легк. сам. пушка StuG.III Ausf.A	55	30	35	14	77	64	93	44	-	8	75
легк. сам. пушка StuG.III Ausf.D	65	34	35	13	77	64	93	44	-	8	75
средн. сам. пушка StuG.III Ausf.F	76	32	37	14	77	106	30	44	600	8	75
тяж. сам. гаубица «Руммбар»	115	42	28	15	198	143	71	38	600	4	150
легк. сам. гаубица «Веспе»	19	12	11	5	154	75	159	32	-	6	105
зенитн. установка «Вильбервинд»	36	31	26	0	25	24	30	3200	-	880	20

есть исключения. Так, наш Пе-2 и американские бомберы – «узкие места» для немецких перехватчиков. И еще пилоты истребителей – жуткие перестраховщики. Сбив эскадрилью противника, они продолжают бороздить небо, опасаясь повторного налета. А время-то идет. «Прогнать» их на аэродром может только плохая погода, бесспорно позитивный факт (как ни парадоксально). Дело в том, что если самолеты покидают поле боя из-за непогоды, ползунок подготовки следующего налета авиации автоматически возвращается на стартовую позицию, следовательно, как только закончится дождь, вы готовы отражать новую атаку...



Штурмовики очень уязвимы для наземного огня. Благо, зенитку в этом городе я уже уничтожил. Так что у ребят развязаны руки, то есть крылья.

Штурмовиков. Штурмовики могут атаковать как высокоприоритетные воздушные цели, так и наземные – пехоту и технику. Причем последних – не только автоматическим огнем, но и бомбами. Правда, бомбовый отсек не особо вместительный – только на один заход. Но этого обычно хватает, чтобы уничтожить любой самый навороченный танк или пушку. Единственным спасением от штурмовиков для пехоты могут стать дома – засевших в здания солдат пилоты просто не видят. Хотя даже дома не защитят пехотинцев от...



Несмотря на то что бомбардировщики идут на солидной высоте, они по прежнему досягаемы для огня немецких зениток.

Бомбардировщиков. Эскадрилья из двух-четырех самолетов этого типа накрывает выбранную территорию сплошным дождем огня. Арт. позиция, накрываемая таким огнем, считается конченной. Более того, прицельное попадание в большой дзот противника,



Выброс десанта на дружественной территории становится весомым для пополнения поредевших взводов.

уничтожает и его. Главное – знать точное место предполагаемого удара. Если кукурузник все-таки долетел до огневых рубежей и успел заметить точное расположение гаубиц, накрывающей ваши позиции плотным огнем, заметьте это место и при случае вызовите бомберов. Если ни один из вышеназванных средств подавления врага с воздуха не подействовал, вызывайте...

Десант. Полезно вызывать такую поддержку пехотой с воздуха для самой оперативной перегруппировки пехоты в места засад и в тыл врага. Если чувствуете, что не можете справиться с очередной волной наступающих танков – десантники за спиной немцев заставит последних сильно понервничать. Кроме того, десант можно выкидывать и над своей территорией для замещения павших бойцов – ну если пехоты в окопах явно не хватает. Если используете пехотинцев в качестве пушечного мяса для открытия территории, закидывайте десант в центр карты и отсылайте на все четыре (или больше) частей света.

МИССИИ

Второстепенные миссии

Для получения доступа к исторической миссии необходимо пройти, по меньшей мере, одну второстепенную. Они по большей части достаточно простые и состоят из зачистки города/деревни, уничтожения неприятельской арт. позиции и захвата склада. Этих большинство, хотя попадаются и вариации. За выполнение каждой миссии в зависимости от уровня сложности предлагается усовершенствовать технику. Если вожделенный танк дается за то задание, которое вы чертовски не любите (для меня, например, это «Эскорт»), попробуйте загрузить игру Mission End – скорее всего, миссии поменяются местами, а бонусы останутся прежними. Типа баг...

Засады

Вообще-то это не миссии и даже не задания. Но на засады вы будете нарываться довольно часто, поэтому решил выделить этот аспект в отдельную главу. Первый и главный вид засад – на пригорках. Затаившиеся там танки или пушки (не говоря уж о пехоте) не видны с земли и практически не досягаемы для прицельного огня. В подлеске напротив обычно располагается взвод, ловящий решивших пойти в обход умников. Таким образом, пара залпов артиллерии по возвышению и еще парочка – в лес должны решить

ВЫБОР РЕДАКЦИИ: ПАТРИОТИЧЕСКИЙ

БОЕВАЯ МАШИНА РЕАКТИВНОЙ АРТИЛЛЕРИИ БМ-13 АКА «КАТЮША» (НА ВООРУЖЕНИИ АРМИИ СССР)

Броня:	0/0/0/0
Урон:	425 единиц!!!
Фактор поражения:	до 18 единиц брони
Калибр:	132 мм
Скорострельность:	96 зарядов в минуту
Дальнобойность:	8470 м (119 клеток)
Вес:	7880 кг
Направляющих:	16
Угол вертикальной наводки	45 градусов
Угол горизонтальной наводки	10 градусов
Автомобильное шасси	ЗИС-6
Время перевода из походного в боевое положение	2-3 минуты
Расчет:	10-12 человек

Следующая модель «Катюши», БМ-8-48, 16 направляющих сменила на 48! Весомая потеря калибра (82 мм) окупилась за счет продолжительности атаки в 30 секунд! Если бы не относительно небольшой радиус поражения и абсолютно неприемлемо долгая перезарядка, была бы лучшая машина массового поражения.







Уничтожив засады неприятеля, стоит потратить время на расстановку собственных. На случай, если немец решит отбить город обратно.

проблему. Потом можно послать танк, чтобы добить раненых.

Населенный пункт – это вообще одна сплошная засада. Учтите, что из-за домов и даже из-за заборов неприятельские юниты не просматриваются, поэтому разведчик легко может напороться на танк в двух шагах от себя. Это верная смерть. Перемещаясь по деревне на танке, двигайтесь только в агрессивном режиме – тогда наводка на враждебного юнита, появившегося в поле зрения, будет производиться автоматически.

Зачистка

Будь то город или деревня – я ее зачищал снайпером и танком под прикрытием артиллерии. Танк подводите к границе и окапываете. Затем подводите снайпера, переводите в скрытный режим и спокойно ползете в деревню, периодически прикладываясь к биноклю. При обнаружении противника накрываете его прицельным арт-огнем. Когда убедитесь, что на улицах города не осталось вражеской техники, можете продвигать танк – с минометчиками во дворах он разберется сам.



Арт. позиция противника обычно охраняется танками. Их уничтожение воспринимается как десерт после сытного обеда – неохотно, но с наслаждением.

Если речь идет о зачистке арт. позиции, постарайтесь накрыть отмеченную территорию плотным огнем своей артиллерии. Например, у русских уже на первых порах предоставляется возможность укомплектовать артиллерию тяжелыми пушками А-19 калибра 122 мм. Мой совет – воспользуйтесь. Эти крошки легко покрывают ВСЕ игровое поле и идеальны для нейтрализации неприятельских расчетов на расстоянии. Поддержкой ВВС пользоваться не советую – вполне возможно, что артиллерию охраняет пара зениток. Если указатель примерного расположения артиллерии сбоит и прыгает как сумасшедший, запускайте танк-камикадзе. Его основная задача – уничтожить расчет. Если сумеете вытянуть его после этой заварушки – герои, не сумеете – не важно, главное, что ваши тылы теперь в безопасности.

Захват

При зачистке мостов тактика та же, что и в населенных пунктах – бинокля снайпера хватает за глаза, чтобы открыть все охраняющие постройку войска.

Переключайте огонь с одной группы пехоты на другую, чтобы солдаты успели подняться – так они быстрее полягут. После того как охрана канет в небытие, можно пускать по мосту танк.

Если надо захватить вокзал, постарайтесь прорваться танком по центру – пути с обеих сторон, скорее всего, охраняются. Зачистив центр вокзала, вы без труда возьмете врага в клещи.

Захват оборонительных рубежей начинайте с артобстрела территории непосредственно за траншеями - там обычно концентрируются пушки и минометы. Пехота из окопов выносится пулеметами из танков и броневиков, хотя можете попрактиковаться в стрельбе и положить засаду снайпером в скрытном режиме. Артиллерия крошит пехоту крайне неохотно.



Перед тем как штурмовать вокзал, стоит серьезно окучить его артиллерией. Во всяком случае, «горячие» точки, где может дислоцироваться неприятельские расчеты.

Стратегические привычки неистребимы. Знаю, что с той стороны враг никогда не сунется, и все же шестое чувство заставляет оставить танкетку для охраны объекта.



Практически в каждой второстепенной миссии существует задача «Захватить склад». Перед тем как направлять туда танк, обстреляйте внутренний дворик с расстояния – скорее всего, там две зенитки. Дорогу перед складом обычно охраняют мотоцикл и бронетранспортер. Внутри может еще находится взвод солдат, кроме того, для полного захвата необходимо уничтожить обе наблюдательные вышки по разным углам огороженной территории. С этой задачей легко справляется один танк.

Оборона

Обороняя населенный пункт, пользуйтесь такой же расстановкой сил, какой пользуется противник. Танки и пушки на дорогах, машины обеспечения в центре, минометы во дворах, пехота в зданиях. Во всяком случае, эта тактика себя оправдывает.

Оборона батареи как отдельная миссия – задача не из легких. Мало того, что пушки изрядно потрепаны атаками, так до места еще нужно добраться за определенное время и успеть подготовиться к атаке. Накрывайте места предположительных засад артиллерией и поворачивайте ее в направлении осажденной арт. позиции. Убедившись (в большей или меньшей степени) в безопасности пути, отправляйте охраняющую группу из всех доступных танков и другую – из машин обеспечения. Танки расставляйте по периметру предполагаемой атаки и окапывайте. Ремонтники тем временем подлатают пушки (которым тоже окопы не помешают). Как только определится направление, откуда неприятель ведет атаку, разворачивайте пушки в том направлении и начинайте обстреливать район. Танки будут добивать уцелевших.

И еще, получив задание охранять мост, не надейтесь справиться с атакующими «в лоб». Схитрите – разнесите мост в клочья, положите снайпера в скрытном режиме на своем берегу с биноклем у глаз и направьте артиллерию на участок на другой стороне. Подъехав к разрушенному мосту, танкисты неприятеля проявят всю свою интеллектуальную ущербность, сосредоточившись у места бывшей переправы. Корректируемый снайпером артобстрел довольно быстро уничтожит все машины, после чего мост можно снова восстановить.

Сопровождение

Переправка грузовиков в назначенное место сопряжена с теми же трудностями, что и в задании по обороне арт. расчета. Только в этом случае все, что от вас требуется – расчистить дорогу и убедиться, что ни один неприятельский солдат не останется в живых, по крайней мере, в доброй сотне метров от дороги. Дело в том, что у грузовиков отсутствует и защита, и какое бы то ни было оружие. Взорвать колонну может не только танк, но и обычный пехотинец.

Поэтому «чистильщиков» я советую оставлять на дороге так, чтобы один видел другого. Так вы сможете в той или иной степени гарантировать свободный «фарватер» для колонны.

Исторические миссии

Ну и о самом интересном. Основу исторических миссий составили дошедшие до нас документальные данные о тех или иных баталиях, реально имевших место в период войны. Битвы по большей части глобальные – в вашем распоряжении полкарты, запруженной юнитами до отказа. Та же ситуация и у противника, правда, услужливо укрытая туманом войны.

Так вот, на исторические миссии советую снижать скорость как минимум до «-3», поскольку успеть за всей линией фронта просто не реально. Здесь брешь залатали – в другом месте открылась.



На подготовку к охране арт. позиции выделено каких-то несколько минут. А танки еще в пути! Не успею...

Сразу старайтесь окопать всю артиллерию ближнего боя и как можно быстрее «распаковывайте» дальнобойную – от этого зависит исход битвы. Убедитесь, что дальнобойная артиллерия находится под неусыпной охраной – потеря будет невосполнима.

Танки, находящиеся где-то между тылами и передовой, перегруппировывайте ближе к «узким местам», туда, где линия фронта не надежна. Ими вы будете залепывать бреши. Легкие танки отводите на линию траншей, иначе они бесславно погибнут, не нанеся вражеским танкам ни царапины. Пока «Пантеры» и «Тигры» будут заниматься пехотой, малыши смогут серьезно повредить броню нападающих или стать завлекающей приманкой в заранее приготовленную повушку.

Внимательно отслеживайте неприятельскую дальнобойную артиллерию. Она, вероятнее всего, находится глубоко во вражеском тылу, и направлять камикадзе туда глупо. Вызывать штурмовики еще глупее – немецкие истребители только того и ждут. Поэтому, как только освободился просвет в артобстреле, немедленно переключайте артиллерию и самоходки на забрасывание предполагаемой территории навесными. Берегите артиллерию как «зеницу ока». Потеряете – считайте, что миссия наполовину проиграна. Где-то с середины игры будут появляться танки, которых даже орудия средних танков брать не будут - только снаряды самоходок и дальнобойной артиллерии. Если у вас в армии нет ни одной зенитки, внимательно следите за небом – арт. позиции станут вожделенным десертом для неприятельских штурмовиков.



Исторические миссии заставляют лишний раз заглянуть в учебник истории для абитуриентов исторического факультета МГУ.

Старайтесь поддерживать постоянное количество пехоты в зданиях и траншеях – на них вражеские танки тратят больше всего времени. Это дает время вашим танкам время для маневра. Машины обеспечения должны суетиться по всем трем направлениям – и пополнение рядов солдат (в основном в траншеях и у расчетов), и поддержание боезапаса, и перманентный ремонт машин, переживших очередное наступление.

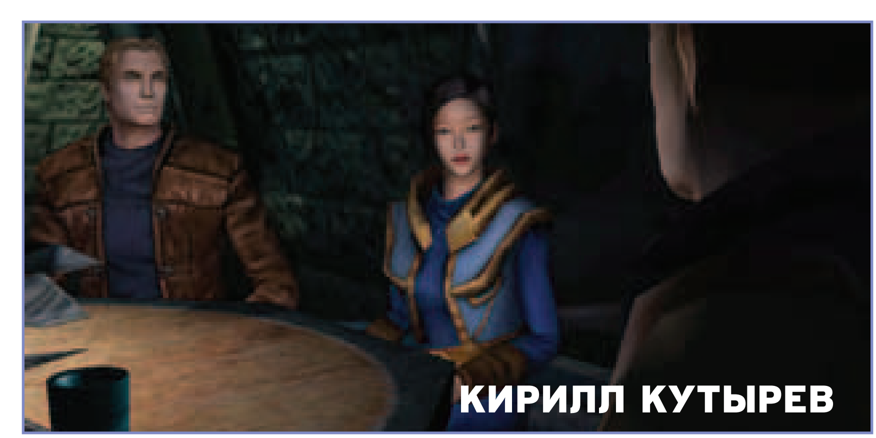
Ну вот вроде и все. Конкретных советов по миссиям не будет, не надейтесь, не ждите. Что ж за интерес? Вы полководец или так, мимо проходили? Вот и воюйте! Познавайте азбуку убийства в глобальном масштабе. И путь у вас всегда будет 8мм по бокам, 10мм спереди, 15 мм сзади, канализационный люк над головой, порох в пороховницах и все остальное где бы то ни было. Девушки, не поймите превратно...

В исторических миссиях главное – внимательно следить за всей линией фронта. Прорыв немцы могут учинить где угодно.



FREELANCER

Отроки во вселенной.

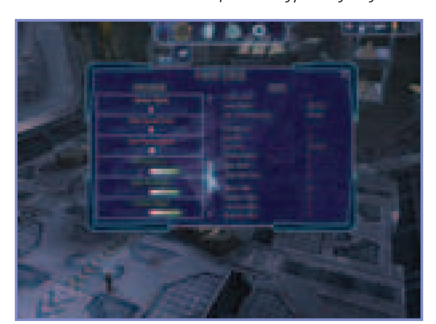


КИРИЛЛ КУТЫРЕВ

Прошло то время, когда многочисленные клоны *Wing Commander* штурмовали прилавки магазинов. Тучи второсортных симуляторов сменяли друг друга, выделяясь то претенциозной физикой, то невменяемым сюжетом. Итогом этой вакханалии стали похороны жанра. Он полностью себя исчерпал, и, как следствие, вышел из моды. Это было давно, этого больше не будет. После длительного застоя на верфях космосимов появление *Freelancer* – все равно, что глоток свежего воздуха в черном вакууме вселенского пространства. Вдохните поглубже, ибо путь предстоит не близкий.

Свободный космос

Несмотря на заявленную разработчиками «свободу действия», выглядит это весьма условно. Ваше передвижение ограничено лишь временем, которое вы можете на него потратить. Игровая вселенная очень велика, но бороздить ее просторы - дело ненужное и неблагодарное. Каждая из планет самодостаточна и может удовлетворить все ваши потребности. Поэтому без лишних путешествий вполне возможно сколотить себе небольшой капитал и продвигаться дальше по сюжетной линии. Опять же все зависит от выбранного вами пути обогащения. Если вы решите заняться торговлей, то постоянных перелетов вам не миновать. Вначале рекомендую подождать с основными заданиями и полностью переключиться на зарабатывание денег. Сумма в 20.000 кредитов в дальнейшем сильно облегчит вашу и без того суетливую жизнь. Проще всего добиться результата путем отстрела ненужных инопланетных элементов. Путь этот короткий и не витиеватый. В отличие от той же торговли. На первых порах закупите скорострельные пушки, а остальное не трогайте – все равно скоро продавать.



Поддерживая хорошие отношение со стороной, не рассчитывайте на ее помощь. Лично мне это не пригодилось.

Итак, ваши действия сводятся к зарабатыванию денежной массы. После того, как очередная планка капитала достигнута, срабатывает сюжетный триггер. Распутав новую порцию заговоров, вы возвращаетесь в режим свободной охоты. И так до следующей установленной суммы. Таким образом, сюжет развивается неспешно и равномерно. Чередование обязательной и опциональной части игры создает ощущение «свободы действия», хотя и очень условной. Система «денежного продвижения» делает возможным прохождение игры самыми различными способами. Вне зависимости от того, охотитесь ли вы за головами или просто спекулируете марсианской водой, в любом случае, заработав нужную сумму, произойдет очередной сюжетный скачок. Действуйте без спешки. Обязательные миссии никуда от вас не денутся, поэтому своевременно проверяйте карманы на их толщину. Ощутив нехватку средств, задвигайте дела вселенские и нанимайтесь свободным сеятелем.

Все работы хороши

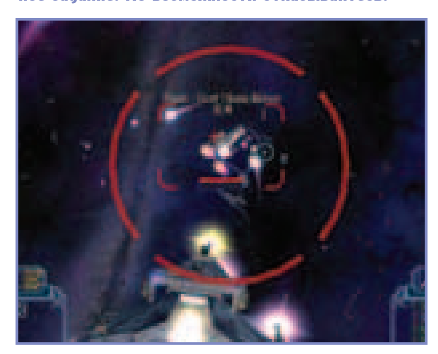
В процессе самоутверждения на бескрайних космических просторах вы перепробуете множество профессий. Придется и воевать, и перевозить, и на баяне играть. Все это будет происходить в рамках сюжетной канвы. Что же делать вне ее, решать исключительно вам. Самый простой и динамичный способ накопления кредитов — это заниматься членовредительством. В каждом баре на каждой планете нажмите на список текущих миссий, выберете одну на свой вкус и приступайте к ее выполнению. Взять несколько заданий одновременно не получится, так что тщательно просматривайте брифинг и лишь потом ре-



Идя по прямой, противник превращается в беспомощное мясо. Включайте ускорение – так вернее будет.



Конвоирование грузовых судов – редкое и занудное задание. По возможности отказывайтесь.

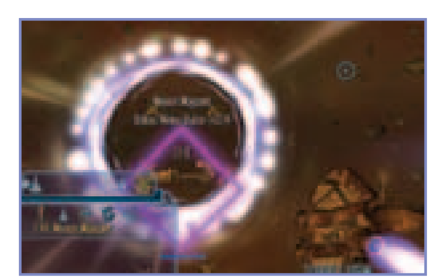


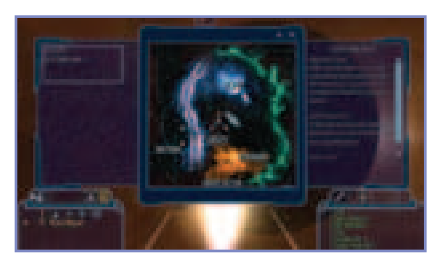
Атаковать сам корабль можно, лишь пробив энергетические щиты. В отличии от вас, компьютер их не восстанавливает.

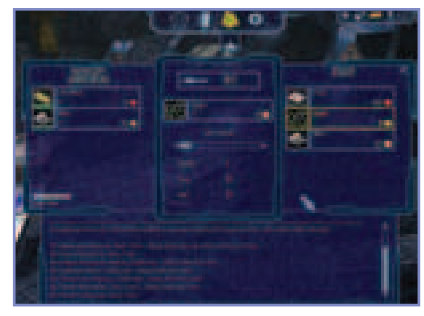


Космические станции, как и планеты, вас встретят, напоют, накормят и спать уложат. Удобные перевалочные пункты в долгих путешествиях.


Молю бога, чтобы он оказался свой. С такими посудинами шутки плохи.


Туннели, проходящие через всю галактику, как метро, доставят вас быстро, комфортно и куда угодно.


Карта галактик. Исследовать планеты придется методом научного тыка: увидел, подлетел, узнал.


Устанавливайте собственные маршруты. Цены, указанные внизу, дадут вам полную картину происходящего.


Что может быть лучше разграбления гос. собственности. Сделав это единожды, оправдываться будете долго.

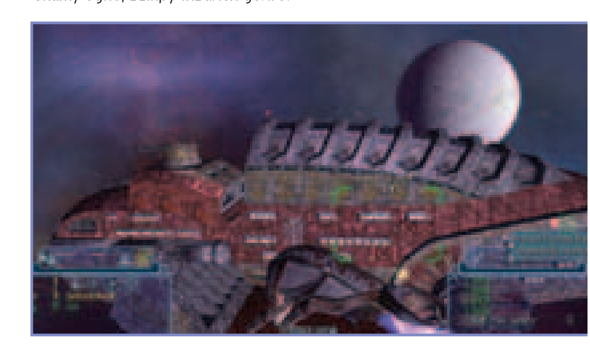
шайте. Отказ от выбранной миссии пагубно отразится на ваших с работодателем отношениях. Цель мероприятий обычно сводится к уничтожению нескольких вражеских кораблей или крупной космической станции. В первом случае все предельно просто. Количество ваших злопыхателей обычно сводится к четырем – пяти кораблям. Зафиксируйтесь на одной цели, разобравшись с ней, переходите на следующую. Чаще используйте ускорение – это поможет вам сократить дистанцию между вами и противником. Только в этом случае стрельба становится прицельной и эффективной. К тому же во время ускорения значительно повышаются шансы избавиться от «хвоста», в особенности, на поворотах. Со станциями все немного сложнее. Первым делом уничтожьте все прилагающиеся к ней истребители. Это придется сделать в любом случае, так что начинайте с них. Ибо при разборке со станцией, а они, как правило, хорошо защищены, маленькие назойливые твари станут очень большой проблемой. Сам объект оснащен стационарными пушками, поэтому долгое время около него находиться не стоит. Атаку производите в несколько заходов. Пролетая по касательной, расстреливайте цель. Выйдя из зоны действия пушек станции, подождите перезарядки щитов. Повторяйте это упражнение до наступления желаемого результата. Придется охотиться и на сбежавших преступников, и на военных деятелей. Все зависит от ваших природных склонностей: будете ли вы негодяем или все-таки предпочтете скрываться за личиной порядочного человека. Доступные миссии напрямую зависят от вашей репутации. Естественно, что если вы не так давно грабили грузовые фрегаты, то вряд ли вас наймет местная полиция. И наоборот, криминальные элементы уж очень нехотя общаются с хорошими людьми. Окно репутации выглядит как список отношений между вами и различными организациями. За определенную плату в баре можно попросить представителя местной компании замолвить за вас словечко. Стоит это дорого, а пользы маловато – так что не рекомендую. Тем более, что реального эффекта от задабривания местной публики я не ощутил. А стоить это вам будет, как два ваших корабля.

Другой способ обогащения – это торговля. Но заниматься ей имеет смысл только после того, как вы набрали первоначальный капитал. Система проста: на одной планете разрабатывают полезные ископаемые, на другой производят продовольствие, на третьей - болванки для станков. Находясь на любой из них, зайдите на товарный склад. Изучите ассортимент и его стоимость. Тут же будет приведена статистика цен с других планет. Выбрав подходящий вариант, закупайтесь. Помните, что ваша прибыль напрямую зависит от количества перевозимых товаров. Поэтому, решив стать торговцем, запаситесь кораблем повместительней и покрепче. Работа эта утомительная и небезопасная.

Корабельных дел мастера

В зависимости от выбранного вами пути, покупайте либо грузовой, либо военный корабль. Нельзя сказать, что «грузовики» абсолютно беззащитны, но то, что они серьезно уступают по огневой мощи своим военным братьям – это факт. Боевые корабли, в свою очередь, делятся на легкие и тяжелые. Если преимущество первых заключается в скорости, то вторые явно выигрывают за счет боевых и защитных качеств. Каждый корабль отличается по нескольким основным характеристикам: количество огневых точек, объем грузового трюма и технологический уровень оборудования. Огневые точки – это специальные крепежи для оружия. Чем их больше, тем больше пушек вы можете поставить. По типу вооружения они делятся на стандартные, пушечные, ракетные и для специального оборудования (различные ловушки). По опыту скажу, что за всю игру мне не разу не приходилось использовать так называемые «контрмеры». Поэтому об их полезности умолчу. В остальном, лучше всего работает вооружение малой дальности (600-700 метров) со средней задержкой. Ракеты, на мой взгляд, вещь не слишком эффективная, а потому и ненужная. Объем грузового трюма при условии вашей военной природы влияет на то, сколько полезного барахла вы сможете увезти с поля боя. Характеристика второстепенная, поэтому решающим фактором при выборе корабля быть не должна. Если же ваше призвание – торговля, то, в первую очередь, руководствуйтесь ей. От технологического уровня зависит возможность устанавливать на ваш корабль более совершенное оборудование и вооружение. Выбирая военный корабль, забудьте о балансе между скоростью и огневой мощью. Как показывает практика, выживает самый большой и скорострельный. А маленькие и юркие истребители обретают покой после второго же попадания. Особое внимание - на огневые точки и на тех уровень. Оптимальное количество первых – пять. Две из них заполните пушками с задержкой в 4.00, остальные – в 2.00. Из-за своей малой мощности «скорострелки» типа 0.33 отпадают сами. Тех уровень должен быть с запасом. Учтите, чем технологичнее оружие, тем оно дороже. В середине игры столкнулся с ситуацией, когда, купив новый «чистый» корабль, не осталось денег ни на одно орудие. Скажу одно, выкручивался долго.


Перекладывание обязанностей на соотечественника – достойное решение своих проблем. Иногда они справляются, иногда нет.



Коды

Две странички для ленивых. Анатолий Норенко

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Во время игры нажмите клавишу [F2], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды для активации соответствующих читов:
health – восполнить здоровье
invincible 1 – активировать режим Бога
invincible 0 – отключить режим Бога
ammo – восполнить боезапас
invisible 1 – стать невидимым для врагов
invisible 0 – отключить невидимость
fly – режим полета
ghost – режим прохождения сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
playersonly – заморозить противников
killpawns – уничтожить противников
summon echeloningredient.<название> – получить указанный предмет
Названия предметов: ef2000, estickycamera, estickyshocker, esmokegrenade, efraggrenade, elockpick, ediversioncamera, ewallmine, echemflare, eflare, elasermic, ecamerajammer, eringairfoilround, erappellingobject

ICEWIND DALE 2

Запустите конфигурационную утилиту и активируйте консоль. После этого во время игры нажмите [Ctrl] + [Tab], и вы сможете вводить коды:
ctrlaltdelete:setchapter(<0-6>) – выбрать главу (от 0 до 6)
ctrlaltdelete:setcurrentxp(<число>) – установить заданное число XP для выбранных персонажей
ctrlaltdelete:midas() – получить 500 золотых монет
ctrlaltdelete:addgold(<число>) – получить указанное количество золотых монет
ctrlaltdelete:explorearea() – открыть всю карту
ctrlaltdelete:createitem("<название предмета>",<число>) – получить определенное количество указанных предметов
ctrlaltdelete:addspell("<название>") – выбранный персонаж получает указанное заклинание
ctrlaltdelete:enablecheatkeys() – активировать режим читов
Режим читов:
Используйте во время игры нижеследующие комбинации клавиш:
[Ctrl] + [J] – телепортировать выбранных персонажей в указанную точку
[Ctrl] + [Y] – уничтожить указанный юнит
[Ctrl] + [K] – уничтожить указанного монстра или убрать персонажа из партии
[Ctrl] + [R] – вылечить выбранного персонажа
[Ctrl] + [U] – получить очки опыта
[Ctrl] + [2] – понизить яркость
[Ctrl] + [3] – повысить яркость

COMMAND AND CONQUER: GENERALS

Повышаем рейтинг:
Отыщите в директории c:\documents and settings\administrator\ (Win XP) или c:\my documents\ (Win 98, Me) в папке \command and conquer generals data файл skirmishstats.ini и создайте на всякий случай его резервную копию. Откройте оригинал в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, найдите строку Honors = и исправьте ее значение на 999999999999999. Сохраните внесенные изменения.

FREELANCER

Режим Бога:
Найдите в директории игры файл perfoptions.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, отыщите строку DIFFICULTY_SCALE = 1.00, измените ее на "DIFFICULTY_SCALE = 0.00" и сохраните внесенные исправления.

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

При запуске игры удерживайте нажатой клавишу [Shift]. После выберите закладку Developer и поставьте галочку напротив пункта Developer Mode. Оказавшись в игровом меню, удерживайте нажатой клавишу [Ctrl] и выберите New Game. Во время игры нажмите [\], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:
smoghead – восполнить здоровье
iamgod – режим Бога
iamgoddess – режим Бога (на последнем уровне)
giants – убить всех находящихся поблизости противников
debug on/off – вкл./откл. режим отладки
all weapons – просмотреть список оружия в режиме отладки
foghack – избавиться от тумана
opensezme – открыть ближайшую дверь
give <название> – получить указанное оружие
gimme <название> – получить указанный предмет
В подтверждение того, что чит активирован, вы услышите фразу The gods favor you.

AGE OF MYTHOLOGY

Во время игры нажмите клавишу [Enter], а затем вводите коды, используя исключительно заглавные буквы:
JUNK FOOD NIGHT – получить 1000 ед. еды
ATM OF EREBUS – получить 1000 ед. золота
TROJAN HORSE FOR SALE – получить 1000 ед. древесины
THRILL OF VICTORY – выиграть сценарий
L33T SUPA H4X0R – ускоренное строительство
LETS GO! NOW! – повысить скорость игры
LAY OF THE LAND – открыть всю карту
UNCERTAINTY AND DOUBT – скрыть карту
SET ASCENDANT – показать всех животных на карте
CONSIDER THE INTERNET – замедлить все юниты
GOATUNHEIM – превратить всех противников в козлов
CHANNEL SURFING – юниты могут передвигаться по воде
WRATH OF THE GODS – устроить различные стихийные бедствия
WUV WOO – летающий фиолетовый бегемот
I WANT TEH MONKEYS!!!!! – нашествие обезьян
RED TIDE – кровавая вода
MR. MONDAY – повысить уровень сложности
IN DARKEST NIGHT – ночное время суток

QUAKE III ARENA

Во время одиночной игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите /sv_cheats 1. Затем загрузите нужную карту, используя команду /devmap <название>.
Названия официальных карт: q3dm<1-18> и q3tourney<1-6>.
Теперь вы можете вводить коды:
/god – режим Бога
/give flight – получить возможность летать
/give invisibility -- стать невидимым
/cg_thirdperson 1 -- вид от третьего лица
/noclip -- режим прохождения сквозь стены
/give all -- получить все оружие и предметы
/give quad damage -- получить Quad Damage
/model sarge/krusade -- секретный скин для модели Sarge

THE SIMS: VACATION

(коды подходят к любому изданию The Sims)
Режим читов:
Во время игры нажмите [Ctrl] + [Shift] + [C], и тогда в верхнем левом углу появится окошко, в котором следует вводить коды. Примечание: используйте восклицательный знак, чтобы повторить предыдущую команду, и ставьте точку с запятой между кодами, дабы получить одновременный эффект сразу от нескольких читов.
sim_speed <-1000-1000> – установить скорость игры
hist_add – изменить историю данной семьи
edit_char – режим создания персонажа
rosebud – получить 1000 симолинов
cht <имя файла> – создать файл *.cht со списком читов
move_objects on – сдвинуть любой объект
music – вкл./откл. музыку
sound – вкл./откл. звук
visitor_control – контроль за посетителями
cam_mode – переключить режим камеры
quit – выйти из игры
map_edit off – отключить редактор карты
map_edit on – включить редактор карты

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Во время одиночной игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите нижеприведенные коды, соблюдая строчные и заглавные буквы:
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson – уничтожить ботов противника
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg – уничтожить ботов
aiCheats.code BotsCanCheatToo – боты используют читы
aiCheats.code Tobias.Karlsson – неуязвимость
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgammer – показать статистические данные
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome – телепортироваться в spawn-локацию

AIRPORT TYCOON 2

Во время игры нажмите клавишу [Tab], чтобы вызвать консоль, после чего введите нужный код и нажмите [Enter] для его активации:
SetBudget <число> – установить размер бюджета
INeedCash – получить дополнительные $100,000,000
DoEarthquake – землетрясение
DoTornado – торнадо
HideGame – спрятать игру
ShowGame – вернуть игру в нормальный режим

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Нажмите во время игры [Ctrl] + [Shift] + [C]. После того как вы услышите подтверждающий звуковой сигнал, введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита:
gold – получить 1000 золотых монет
mana – получить 1000 единиц маны
win – выиграть текущий сценарий
lose – проиграть текущий сценарий
research – получить доступ ко всем заклинаниям
spells – сделать все заклинания бесплатными
freemove – получить способность свободно передвигаться
towns – открыть все города на карте
explore – открыть/скрыть всю карту
cityspy – вкл./откл. возможность шпионить во вражеских городах
upgradehero – апгрейдить героя
fog – откл./вкл. туман
instantprod – вкл./откл. мгновенное производство
instantres – вкл./откл. мгновенное исследование
ai – вкл./откл. искусственный интеллект

UNREAL 2: THE AWAKENING

Режим читов:
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите BeMyMonkey() для активации режима читов. Вы сможете использовать нижеследующие команды:
Loaded() – получить все оружие
AllAmmo() – восполнить боезапас
ToggleInfiniteAmmo() – вкл./откл. неограниченный боезапас
God() – вкл./откл. режим Бога
Invisible() – вкл./откл. невидимость
FearMe() – враги вас боятся
Ghost() – получить способность проходить сквозь стены
Fly() – получить способность летать
Walk() – вернуться в обычный режим ходьбы
Amphibious() – получить возможность бесконечно долго находиться под водой
SloMo(<число>) – замедлить действие
SetJumpZ(<число>) – установить высоту прыжка
ToggleReloads() – вкл./откл. перезарядку оружия
Teleport() – телепортироваться в точку, на которую направлен взгляд
NextLevel() – пропустить уровень
Альтернативный способ:
Найдите в директории игры файл user.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и отыщите параметр CheatsEnabled. Измените его значение на true и сохраните внесенные исправления. Теперь вам не потребуется вводить в консоли BeMyMonkey() для активации режима читов.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Создайте ярлык к исполняемому файлу WolfSP.exe и в его свойствах в поле "Объект" добавьте параметр +set sv_cheats 1. У вас должна получиться строка, похожая на:
"C:\Program Files\Return to Castle Wolfenstein\WolfSP.exe" +set sv_cheats 1
Запустите игру с этого ярлыка, во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:
/god – режим Бога
/notarget – отключить интеллект врагов
/noclip – режим прохождения сквозь стены
/give all – получить все оружие и амуницию
/give armor – получить броню
/give ammo – восполнить боезапас
/give health – восполнить здоровье
/nofatigue – не знать чувства усталости
/mapname – отобразить название текущей карты
/kill – самоубийство
/quit – покинуть игру
/toggle cg_drawfps – отобразить количество кадров в секунду
/cg_thirdperson 1 – вид от третьего лица

HIGHLAND WARRIORS

iamrich – пополнить запас золота
allthestones – пополнить запас камней
bethestone – пополнить запас руды
tiimmbbeerr – пополнить запас древесины
befat – пополнить запас продовольствия
kingeddieismyfrind – наделить юнит неуязвимостью
serules – выиграть текущий сценарий

AQUANOX 2: REVELATION

Создайте ярлык к исполняемому файлу и в его свойствах в поле "Объект" добавьте параметры -drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice, чтобы активировать режим читов. После этого используйте во время игры следующие клавиши:
[F7] – вкл./откл. режим Бога
[F8] – вкл./откл. невидимость
[F10] – автоматическое выполнение миссии
[F11] – выполнение миссии вручную
[F12] – миссия провалена

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Неуязвимость:
Найдите в директории игры в папке \data файл game.erg, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и удалите в указанной строке знак "-" (минус):
"-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1
В итоге у вас получится:
"BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1
Таким нехитрым способом вы наделите главного героя неуязвимостью.
Выбор уровня:
Найдите в директории игры в папке \data файл game.erg, откройте его в любом текстовом редакторе и отыщите строку
level="slums/sl_01"
Измените значение параметра на название нужного уровня, подсмотрев его во все в той же папке /data.
Режим читов:
В главном меню нажмите клавиши, отвечающие за действия: [Block], [Auto Face], [Dark Gift Menu], [Looking Around], [Action], [Use Dark Gift], [Blood Suck]. Если все было сделано правильно, вы услышите, как Каин произнесет "Go cheese". Начните новую игру, и вы будете приятно удивлены.

SIMCITY 4

Режим читов:
Во время игры нажмите [Ctrl] + [X], чтобы вызвать консоль, после чего введите код из списка для активации соответствующего чита. Завершите процедуру нажатием клавиши [Enter]. Если все было сделано правильно, консоль автоматически закроется.
weaknesspays – получить 1,000 симолинов в казну
fightthepower – постройкам не требуется энергия
howdryiam – постройкам не требуется вода
stopwatch – остановить время
whatimeizit <чч:мм> – установить указанное время
whererufrom <название> – переименовать город
hellomynameis <имя> – сменить имя мэра
you don't deserve it – получить все награды
sizeof <0-100> – установить степень увеличения
dollyllama – превратить советников в дурачков
fps – отобразить на экране количество кадров в секунду
Коды, действие которых неизвестно: effect; barstuck; watchmemove; rp; flora; renderprop

Тестирование: 12 компьютеров для игр и домашних работ

Родиной персонального компьютера по праву считают Америку, но это не значит, что в нашей стране не производятся приличные машины. Веришь, геймер? Пожалуйста, вот результаты тестирования двенадцати машин отечественного производства (вернее, системных блоков), на которых можно играть, смотреть видео, слушать музыку, работать и, на худой конец, писать реферат. Выбирай! Олег Денисов, Сергей Назаров

Все двенадцать машин оснащены процессорами Pentium 4 и жесткими дисками емкостью не менее 60 Гбайт. В трех машинах даже оказалось по два «винчестера», объединенных в один логический диск с помощью RAID-контроллера.В статье мы указываем цены для коробочных вариантов устройств, предназначаемых для розничной продажи, но учти, экономный читатель, что часто в розницу можно приобрести накопители в технологической упаковке, поставляемые сборщикам компьютеров. Такие устройства обойдутся тебе на $5-15 дешевле.

Для определения производительности машин мы пользовались пакетами ZD Business Winstone 2002 и ZD Multimedia Content Creation Winstone 2003. Первый ориентирован на офисные задачи, второй – на разработку Web-страничек и мультимедийных дисков. Чтобы понять, как компьютеры будут вести себя в 3D-играх, мы подвергли их тестам MadOnion 3DMark2001 SE. Тесты проводились с 32-битной глубиной цвета, разрешением 1280x1024 и частотой кадровой развертки 75 Гц.

Подробную информацию о конфигурации машин и результатах испытаний ты найдешь в таблицах, сейчас же мы кратко поделимся наиболее яркими впечатлениями о каждой системе. Выбирай, смелый геймер!



AgeNT 2000/80 собран в удобном корпусе.

AGENT 2000/80

Медленно, но верно.

1 Компьютер *AgeNT 2000/80* собран в корпусе удобной конструкции, обеспечивающем свободный доступ ко всем внутренним компонентам и удобное подключение внешних звуковых и USB-устройств. На передней панели корпуса размещен отсек с двумя USB-портами и двумя звуковыми разъемами. К сожалению, USB-порты оказались медленными (стандарта USB 1.1, а не USB 2.0, как во всех остальных компьютерах).

AgeNT 2000/80 работал надежно, но из-за относительно медленного процессора (2-ГГц Pentium 4) и низкой частоты памяти (266 МГц) проигрывал соперникам. Как следствие – худший результат на тестах ZD и, несмотря на использование довольно быстрой графической платы, предпоследнее место в графическом тесте 3Dmark2001.

Мы рекомендуем *AgeNT 2000/80* тем экономным геймерам, у кого кошелек не рвется от золотых монет и их бумажных заменителей. Учтите, что фирма предлагает отличные условия гарантии, в частности, бесплатное обслуживание на месте эксплуатации в течение трех лет в Москве в пределах МКАД.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«НТ Компьютер»** URL: **www.nt.ru** ТЕЛ.: **(095)970-1930**
ЦЕНА: **$857,5**

ВЕРДИКТ ★★★☆☆



Внутренняя планировка корпуса *Arbyte TEMPO T4D-PE* хорошо продумана.

ARBYTE TEMPO T4D-PE

Кто хорошо охлаждается, тот хорошо работает!

2 Машина *Arbyte TEMPO T4D-PE* оснащена довольно мощным процессором с частотой 2,8 ГГц, но по результатам испытания на пакетах ZD она все-таки уступила большинству соперников. Зато на графическом тесте 3DMark2001 этот компьютер неплохо выступил благодаря мощному графическому процессору ATI RADEON 9700 PRO.

К достоинствам *TEMPO R4D-PE* отнесем приятный внешний вид, наличие двух звуковых и двух USB-портов на передней панели корпуса, цифрового DVI-I- и ТВ-выходов, а также диагностического светодиодного индикатора.

Учитывая умеренную цену, неплохую производительность и широкие возможности для наращивания дисковой подсистемы, порекомендуем *Arbyte TEMPO T4D-PE* как солидный компьютер общего назначения и приличную игровую станцию.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Arbyte Computers** URL: **www.arbyte.ru** ТЕЛ.: **(095)725-8008**
ЦЕНА: **$1299**

ВЕРДИКТ 

Не жалуйтесь на память, господин компьютер.

3 Компьютер *DEPO Race 380* оснащен новейшим процессором Pentium с частотой 3,06 ГГц, однако на тестах ZD его результаты были ниже ожидаемых. Память



DEPO Race 380 построен на быстрейшем 3,06-ГГц процессоре Pentium 4.

DEPO RACE 380

DDR333 в этом компьютере работала крайне медленно, в результате на игровом тесте 3Dmark2001 аппарат занял лишь восьмое место, несмотря на использование графической платы на основе мощного акселератора ATI RADEON 9700 PRO.

Конструкция корпуса *DEPO Race* прекрасно продумана. Под защитной крышкой на передней панели спрятаны два USB-гнезда и два звуковых разъема. Все внутренние 5,25-дюйм устройства и флоппи-накопитель фиксируются пластиковыми защелками и могут быть установлены и сняты без помощи инструментов. Предусмотрено вертикальное ребро жесткости, так что на системный блок можно вдвоем вставать ногами.

Еще отметим цифровой выход на монитор DVI-I и ТВ-выход, наличие накопителя CD-RW, внутреннего голосового модема и сетевого адаптера. *DEPO Race 380* довольно дорог (1819 долл.), хотя имеет роскошную комплектацию, но недостаточно быстр для своего класса. Будем ждать, когда изготовитель ускорить работу памяти. Геймеры – терпеливый народ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Дилайн»** URL: **www.dealine.ru** ТЕЛ.: **(095)969-2222**
ЦЕНА: **$1819**







DSTN eStudio-8306P собран в стильном черно-белом корпусе.

DSTN ESTUDIO-8306P

А по совместительству я – пылесос.

4 *DSTN eStudio-8306P* – пример отлично оформленной и хорошо сбалансированной мультимедийной машины, собранной на самом быстром процессоре Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц. Чтобы под завязку загрузить сей прожорливый процессор работой, в машине используется двухдисковый RAID-массив и накопитель DVD-ROM, имеется дисковод CD-RW для записи музыки и игр.

Любопытная особенность *DSTN* – две работающие независимо звуковые подсистемы (первая – на звуковой плате Creative Audigy с интерфейсом IEEE-1394, к которой можно подключить внешнюю шестиканальную акустику, вторая – на встроенной микросхеме Realtek ALC650 с цифровыми S/PDIF-выходами). Отметим также хороший комплект программ.

Кроме двух дополнительных вентиляторов (по одному на задней и передней панели корпуса) в корпусе рядом с процессором установлен вентилятор внушительных размеров со съемным воздушным фильтром, собирающим пыль. Кроме того, для охлаждения жестких дисков на них снизу закреплены плоские подвесные вентиляторы.

DSTN eStudio-8306P очень хорошо проявил себя во время испытаний, показав высокие результаты на всех тестах. Итак, *eStudio-8306P* – грамотно спроектированный современный мультимедийный ПК, который мы рекомендуем разработчикам игр для цифровой обработки видео и звука.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **DESTEN Computers** URL: **www.desten.ru** ТЕЛ.: **(095)785-1080**
ЦЕНА: **$2112**





Компьютер *GEG Prestige* собран в неброском с виду компактном корпусе.

GEG PRESTIGE 41220A

GEG Prestige – дешево, но престижно.

5 Разработчики *Prestige 41220A* старались максимально снизить цену, не жертвуя надежностью и качеством компонентов. Поэтому они применили процессор Pentium 4 с частотой 2,4 ГГц и видеоплату с недорогим графическим процессором ATI RADEON 7000E и 32-Мбайт видеопамятью. Неудивительно, что в тесте трехмерной графики 3DMark-2001 аппарат занял последнее место. Однако, как показали испытания, «престижной» производительности вполне достаточно для двухмерных игр, работы с современными офисными программами, подготовки рефератов и путешествий по туманному Интернету.

Prestige 41220A обладает неплохими возможностями расширения (пять PCI-гнезд и пять отсеков для внутренних накопителей: три для 5,25- и два для 3,5-дюймовых устройств), поэтому его легко будет дооснастить записывающим дисководом CD-RW или накопителем DVD-ROM, а также модемом. К сожалению, на передней панели корпуса нет внешних разъемов для звуковых и USB-портов.

Компьютер *GEG Prestige 41220A* порадовал нас отличным сочетанием цены и качества, и мы без малейших колебаний рекомендуем его экономным домашним пользователям, занятым преимущественно работой и не собирающимся ночи напролет сломя голову бегать по трехмерным лабиринтам.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Kraftway Computers** URL: **www.kraftway.ru** ТЕЛ.: **(095)956-4980** ЦЕНА: **$712**





В компьютере *IMS 2000-3XP* используется комбинированный накопитель для DVD и CD.

Такого диска хватит на всех.

6 Благодаря использованию мощного 3-ГГц процессора и быстрой памяти PC1066 RDRAM компьютер *IMS 2000-3XP* оказался в нашем обзоре одним из самых быстрых. Графическая плата на процессоре ATI RADEON 9700 PRO дала отличный результат на игровом тесте 3DMark2001, где компьютер стал третьим, а новейший жесткий диск вместимостью 180 Гбайт (!) обеспечил быстрый доступ к данным. В итоге на обоих тестах ZD аппарат занял почетное третье место.

Корпус машины *IMS* не блещет ярким оригинальным дизайном, зато обеспечивает легкий доступ ко всем внутренним компонентам. Платы расширения и скобы-заглушки на задней панели крепятся без винтов – пластиковыми фиксаторами. Все 5,25-дюймовые накопители и «флопповод» посажены на салазки. Корпус оборудован съемной корзиной на два жестких диска. На переднюю панель выведены два звуковых и два USB-порта, закрываемые пластиковой створкой. Особо отметим, что в *IMS 2000-3XP* есть выход на цифровой монитор и комбинированный накопитель CD-RW/DVD-ROM компании Plextor.

Учтя высокую производительность и умеренную цену (1899 долл.), рекомендуем этот высококлассный аппарат работающим на дому дизайнерам и художникам, не чурающимся компьютерных игр.

IMS 2000-3XP



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Интерком»** URL: **www.datamini.ru** ТЕЛ.: **(095)956-3012** ЦЕНА: **$1899**



ISM Master Power – это максимальная скорость в трехмерных играх.

ISM MASTER POWER

Все отдам за быстроту!

7 Как гласит название *ISM Master Power*, этот компьютер – «мастер мощности». Инженеры фирмы *ISM* постарались на славу. Судите сами: в машине установлен мощный процессор Pentium 4 с частотой 3,06 ГГц и графическая плата со сверхбыстрым акселератором ATI RADEON 9700 PRO. Системная плата на основе нового чипсета Intel E7205 позволяет процессору обращаться одновременно к двум модулям памяти DDR266 и работает с графическим адаптером в режиме AGP 8x. Более того, за информацией для процессора бегают сразу два скоростных жестких диска, объединенные в RAID-массив. Неудивительно, что этот компьютер занял первое место на тесте трехмерной графики 3DMark2001 и разделил первое место с машиной КИТ Super 4300M на тесте Content Creation Winstone.

«Мастер мощности» отлично подготовлен для работы с мультимедиа. Помимо классной графической платы с цифровым интерфейсом DVI-I и ТВ-выходом, он оснащен качественной звуковой платой, обеспечивающей подключение внешних шестикомпонентных акустических систем, тремя разъемами IEEE-1394 и двумя оптическими накопителями от ведущих производителей. Кроме того, *«мастер»* оборудован быстрым гигабитным сетевым Ethernet-интерфейсом, а на передней его панели расположен защищенный крышкой отсек с двумя USB-портами и двумя звуковыми разъемами. Отметим также роскошный комплект программ, включающий DVD-проигрыватель CyberLink PowerDVD, антивирус PC-Cillin 2002 и игры *Motocross Mania, Serious Sam, Heavy Metal, Maya II* и *Bunz*.

Геймеры, несомненно, по достоинству оценят элегантный внешний вид *Master Power* (также отметим аккуратный монтаж проводов и ленточных кабелей внутри компьютера). Для эффективного охлаждения системного блока сей супераппарат оснащен тремя дополнительными вентиляторами, скорость вращения которых регулируется в зависимости от температуры. Если в комнате будет прохладно, компьютер будет меньше шуметь, понятно?

Учитывая высокую производительность и отличную оснащенность *ISM Master Power*, мы присудили этому компьютеру звание ***«Выбор редакции»*** и рекомендуем его тем, кто хочет иметь самую быструю игровую машину или профессионально занимается разработкой игр и мультимедиа-программ.



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ISM Computers** URL: **www.ism.ru** ТЕЛ.: **(095)956-9377** ЦЕНА: **$1876**



В комплекте с *Irbis Favorite* поставляется хороший набор программ.

K-SYSTEMS IRBIS FAVORITE HT P3051/60F

Кто чей фаворит?

8 Компьютер *K-Systems Irbis Favorite* оснащен быстрым микропроцессором Pentium 4 с частотой 3,06 ГГц и скоростной памятью DDR333. Увы, несмотря на использование графической платы с мощным акселератором ATI RADEON 9700 PRO, по непонятным причинам на графическом тесте 3DMark2001 его результат был средним. На тестах ZD производительность *Irbis Favorite* также оказалась средней.

Если вы собираетесь приобрести цифровой монитор, заметьте, что в *Irbis Favorite* есть выход DVI-I. Кроме того, в нем установлены два оптических накопителя – DVD-ROM и CD-RW. В комплект поставки, помимо системы Windows XP Professional, входят DVD-проигрыватель CyberLink PowerDVD, пакет для записи CD-дисков, игры *Serious Sam, Motocross Mania, Heavy Metal F.A.K.K., Bunz* и *On Evo 4x4*.

Irbis Favorite собран в приятном корпусе, обеспечивающем свободный доступ почти ко всем внутренним компонентам. На передней панели корпуса есть отсек с внешними разъемами для двух звуковых и двух USB-портов. Цена *«фаворита»* ($2375) нам показалась завышенной, так что мы не можем назвать его выгодной покупкой. Тем не менее, мы знаем, что у этой солидной марки есть свои приверженцы. Что же, сердцу не прикажешь...

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«К-Системс»** URL: **www.k-systems.ru** ТЕЛ.: **(095)495-1167** ЦЕНА: **$2375**





А я умею красиво петь!

9 Среди протестированных машин компьютер *NeoPC Extreme* выделялся прежде всего очень качественной звуковой платой Creative Sound Blaster Audigy 2 с позолоченными внешними звуковыми разъемами и интерфейсом IEEE-1394. Учтите, что в стандартный комплект поставки машины входят акустические системы Altec Lansing ACS-5100 черного цвета (пять сателлитов мощностью по 5 Вт и один 50-Вт сабвуфер в деревянном корпусе). В *NeoPC Extreme* установлен довольно быстрый процессор (2,8-МГц Pentium 4), мощная графическая плата на базе акселератора ATI RADEON 9700 PRO и вместительный 120-Гбайт жесткий диск, а также два оптических накопителя: DVD-ROM и CD-RW. Предусмотрены модем и встроенный сетевой контроллер, беспроводные мультимедиа-клавиатура и оптическая мышь производства Logitech. Впечатляет и набор программ. В него входят Windows XP Home Edition, «Антивирус Касперского» и подарочный пакет для изучения английского языка Oxford Platinum.

Оформлен *NeoPC Extreme* строго, как-то не по-домашнему. На переднюю панель системного блока выведены два звуковых и два USB-порта, а также порт IEEE-1394. Внутри корпуса довольно тесно, однако легко добраться практически до всех компонентов.

Отличная комплектация, хорошая производительность, широкие возможности для наращивания системы, привлекательная цена и выгодные условия гарантии... что еще нужно? *NeoPC Extreme* можно смело рекомендовать как станцию для обработки звука и, конечно же, захватывающих дух компьютерных игр.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«НеоТорг»** URL: **www.neotorg.ru** ТЕЛ.: **(095)270-3001** ЦЕНА: **$1749**

NEOPC EXTREME

ВЕРДИКТ 



«Электон» попадает в тон.

10 *PC Electon 5000* собран на основе далеко не самых быстрых процессора (2,4-ГГц Pentium 4) и графической платы (NVIDIA GeForce4 Ti 4200) и, конечно, он не смог на равных соревноваться с высокопроизводительными машинами. Однако учтите, что в *«Электоне»* установлена качественная шестиканальная звуковая плата с интерфейсом IEEE-1394, довольно вместительный 80-Гбайт жесткий диск, два оптических накопителя (DVD-ROM и CD-RW), а также имеется цифровой выход на монитор DVI-I и встроенный сетевой контроллер. Цена для такой конфигурации невелика – 1099 долл.

Компьютер собран в стильном черно-белом корпусе, украшенном серебристой полосой, внутри довольно тесно (даже кошку не посадишь), но конструкция хорошо продумана и обеспечивает легкий доступ ко всем компонентам. На передней панели есть два звуковых и два USB-порта.

Достоинства *Electon 5000* – хорошие условия гарантии (два года бесплатного обслуживания на месте эксплуатации в Москве в пределах МКАД) и неплохой набор программ (помимо системы Windows XP Professional, в него входят DVD-проигрыватель ASUSDVD, игры *Aquanox, Midnight GT/Rage Rally* и утилиты к звуковой плате).

Производительность *Electon 5000* по результатам тестирования оказалась невысокой, но благодаря разумной цене и приличной комплектации сей аппарат отлично послужит геймеру.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Электон»** URL: **www.electon.ru** ТЕЛ.: **(095)956-3819** ЦЕНА: **$1099**

PC ELECTON 5000

ВЕРДИКТ 

Получите дорогое удовольствие.

11 Мощный 3,06-ГГц процессор Pentium 4 в компьютере *TCM Extreme* работает в паре с быстрым графическим контроллером Leadtek на основе акселератора NVIDIA GeForce4 Ti 4600. Отметим также хорошую звуковую плату с интерфейсом IEEE-1394, накопитель DVD-ROM, способный считывать диски DVD-RAM (что встречается крайне редко), и встроенный сетевой интерфейс. Однако в «экстриме» нет накопителя CD-RW, что для машины высшего класса совсем странно.

Компьютер собран в корпусе IW-S508 компании InWin, надежном и аккуратном, хотя и не блистающем ярким необыкновенным дизайном. Корпус IW-S508 выпускается довольно давно, и на его передней панели нет разъемов для вывода наружу звуковых и USB-портов.

В целом *TCM 3006 Extreme HT* во время испытаний показал себя как довольно мощный и хорошо спроектированный компьютер, но графический адаптер с процессором NVIDIA GeForce4 Ti 4600 уступил изделиям на основе ATI RADEON 9700 PRO. *Extreme HT* стоит недешево, однако по соотношению цены и возможностей он не смог соперничать с недорогими машинами. Сидим и горько плачем...

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Техмаркет Компьютерс»** URL: **www.techmarket.ru** ТЕЛ.: **(095)363-9333** ЦЕНА: **$1999**



TCM 3006 EXTREME HT

ВЕРДИКТ 

Таблица №1. Технические характеристики компьютеров.

ХАРАКТЕРИСТИКИ	AgeNT 2000/80	Arbyte TEMPO T4D-PE	DEPO Race 380 Race 380	DSTN eStudio-8306P	GEG Prestige 41220A	IMS 2000-3XP	ISM Master Power	K-Systems Irbis Favorite HT	NeoPC Extreme	PC Electon 5000	TCM 3006 Extreme HT	КИТ Super 4300M
Процессор, тактовая частота системной шины, МГц	P4 2,0 ГГц, 400	P4 2,8 ГГц, 533	P4 3,06 ГГц, 533	P4 3,06 ГГц, 533	P4 2,4 ГГц, 533	P4 3,06 ГГц, 533	P4 3,06 ГГц, 533	P4 3,06 ГГц, 533	P4 2,8 ГГц, 533	P4 2,4 ГГц, 533	P4 3,06 ГГц, 533	P4 3,06 ГГц, 533
Емкость памяти, Мбайт, и тип	512, DDR266	512, DDR333	512, DDR333	512, DDR333	512, DDR333	512, PC1066 RDRAM	512, двухканальная DDR266	512, DDR333	512, DDR333	512, DDR333	512, DDR333	512, PC1066 RDRAM
Системная плата	Gigabyte GA-8IR533	MSI 845PE Max	MSI 648 Max	Gigabyte GA-8PE667 Ultra	Gigabyte GA-8PE667	Intel 850EMVR	ASUS P4G8X	Gigabyte GA-8PE667 Pro	Intel D845PESV	Intel D845PESV	Intel D845PESV	Intel 8 50EMVR
Набор микросхем в системной плате	Intel 845D	Intel 845PE	SiS648 + SiS963	Intel 845PE	Intel 845PE	Intel 850E	Intel E7205	Intel 845PE	Intel 845PE	Intel 845PE	Intel 845PE	Intel 850E
Графический процессор, объем и тип видеопамяти, интерфейс, видеовыходы и видеовходы	NVIDIA GeForce4 Ti 4200, 64 Мбайт DDR, AGP 4X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 7000E, 32 Мбайт DDR, AGP 4X, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	NVIDIA GeForce4 Ti 4200, 128 Мбайт DDR, AGP 4X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	NVIDIA GeForce4 Ti 4600, 128 Мбайт DDR, AGP 4X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out	ATI RADEON 9700 PRO, 128 Мбайт DDR, AGP 8X, DVI-I Out, S-Video TV-Out + RCA TV-Out, VGA Out
Жесткий диск, емкость, Гбайт	Seagate Barracuda ATA IV ST3 80021A, 80	Seagate Barracuda ATA IV ST3 60021A, 60	Maxtor DiamondMax Plus 96Y0 60L0, 60	2 x Western Digital Caviar 7200 WD80 0JB, 80	Seagate Barracuda ATA IV ST3 80021A, 80	IBM Deskstar 180GXP IC35 L180AVV207-1, 180	2 x Seagate Barracuda ATA IV ST3 80021A, 80	IBM Deskstar 120GXP IC35 L060AVVA 07-0, 60	Western Digital Caviar 7200 WD120 0JB, 120	Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y0 80L0, 80	IBM Deskstar 180GXP IC35L120AV V207-0, 120	2 x IBM Deskstar 120GXP IC35L080 AVVA07, 82
RAID-контроллер	Нет	Нет	Нет	Встроенный Promise PDC20276	Нет	Нет	Promise FastTrak100 TX2	Нет	Нет	Нет	Нет	Promise FastTrak TX2000
DVD-накопитель, скорость	NEC DV-5800B, 16X/48X	LG GDR-8161B, 16X/48X	Sony DDU1621, 16X/40X	NEC DV-5800B, 16X/48X	Нет	Plextor PlexCombo 20/10/40-12A (CD-RW + DVD-ROM), 20X/10X/40X CD-RW + 12X DVD-ROM	Pioneer DVD-116, 16X/40X	BTC BDV 316B, 16X/48X	Teac DV-516E, 16X/48X	Sony DDU1621, 16X/40X	Toshiba SD-M1612, 16X/48X	Pioneer DVD-106S, 16X/40X
CD-накопитель, скорость	Нет	Нет	Sony CRX195E1 (CD-RW), 40X/12X/48X	Philips PCRW2412K (CD-RW), 24X/12X/40X	ASUS CD-S500, 50X	Нет	TDK CyClone 32/10/40B, 32X/10X/40X	NEC NR-7900A (CD-RW), 24X/10X/40X	Teac CD-W540E (CD-RW), 40X/12X/48X	Sony CRX195E1 (CD-RW), 40X/12X/48X	Нет	Нет
Звуковой адаптер	Genius Sound Maker Value 5.1	Realtek ALC650, встроенный	Realtek ALC650, встроенный	Creative Sound Blaster Audigy; Realtek ALC650, встроенный	Realtek ALC650, встроенный	Analog Devices AD1885, встроенный	Creative Sound Blaster Audigy	Realtek ALC650, встроенный	Creative Sound Blaster Audigy 2	Creative Sound Blaster Audigy	Creative Sound Blaster Audigy	Creative Sound Blaster Audigy
Сетевой адаптер, скорость передачи данных	Нет	Нет	3Com 3C90 5CX-TX-M Fast EtherLink for PC Management NIC, 10/100 Мбит/с	Intel 82562ET, встроенный, 10/100 Мбит/с	Нет	Нет	Broadcom BCM5702X NetXtreme Gigabit Ethernet, встроенный, 10/100/1000 Мбит/с	Intel 82562ET, встроенный, 10/100 Мбит/с	Intel 82562ET, встроенный, 10/100 Мбит/с	Intel 82562ET, встроенный, 10/100 Мбит/с	Intel 82562ET, встроенный, 10/100 Мбит/с	Intel PRO/1000 MT Desktop Adapter, 10/100/1000 Мбит/с
Модем ZyXEL Omni 56K PCI	Нет	Нет	USR 56K V.90	FaxModem	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	ZyXEL Omni	56K PCI	Нет Нет
Стандартная гарантия на компоненты/сборку, годы	1/3	1/3	Нет данных /3	2/2	3/3	1/2	2/2	2/2	3/3	1/2	2/2	2/3
Программное обеспечение (кроме драйверов)	Нет	«Антивирус Касперского»	Windows XP Home Edition	Windows XP Professional, «Антивирус Касперского», «Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия 2003 2CD», «Английский для начинающих»	Windows XP Professional (RU), Norton Internet Security 2002	Windows XP Professional	CyberLink PowerDVD, PC-Cillin 2002, игры Motocross Mania, Serious Sam, Heavy Metal, Maya II, Bunz	Windows XP Professional, CyberLink PowerDVD, пакет для записи CD-дисков, игры Serious Sam, Motocross Mania, Heavy Metal F.A.K.K., Bunz, On Evo 4x4	Windows XP Home Edition (RU), драйверы, «Антивирус Касперского», учебник Oxford Platinum	Windows XP Professional, ASUSDVD, игры Aquanox, Midnight GT/Rage Rally, программы к звуковой плате	Windows XP Professional, «Антивирус Касперского»	Windows XP Professional, CyberLink PowerDVD, игры Serious Sam, On 4x4 Evo, Heavy Metal F.A.K.K., Motocross Mania, Rune



Компьютер *КИТ Super 4300M* демонстрирует отличную производительность.

КИТ SUPER 4300M

Не путайте «КИТ Супер» и «суперкит»

ВЕРДИКТ

12 Компьютер *КИТ Super 4300M* вплотную приблизился к лидеру соревнований, продемонстрировав отличную шустроту. Благодаря мощному 3,06-ГГц процессору Pentium 4 и быстрой памяти PC1066 RDRAM он лидировал в тестах на скорость работы ОЗУ, а графическая плата ATI RADEON 9700 PRO позволила машине занять второе место на игровом тесте 3DMark2001. Учтите также, что *«КИТ»* оснащен высокопроизводительным RAID-массивом на двух 80-Гбайт жестких дисках.

Накопитель DVD-ROM в «суперкомпьютере» имеет щелевой загрузочный механизм, снижающий вероятность повреждения диска при неаккуратном обращении с ним. Установлены гигабитный сетевой Ethernet-адаптер и модем, прилагается неплохой комплект программ.

На задней стенке прочного стального корпуса размещен мощный нестандартный дополнительный вентилятор диаметром 92 мм (вместо стандартного диаметром 80 мм). На передней стенке находится обычный вентилятор, обдувающий отсеки для жестких дисков. Скорость его вращения регулируется с помощью программы BIOS Setup системной платы.

К сожалению, мы не обнаружили в компьютере накопителя CD-RW, хотя искали очень дотошно. Странно, ведь сегодня все мощные компьютеры обязательно оснащаются такими накопителями или комбинированным дисководом DVD-ROM/CD-RW.

Стоит компьютер «Компании КИТ», конечно, дорого – аж 2350 долл. Поэтому мы рекомендуем его только самым выпендрежным геймерам, с недоверием относящимся к дешевым российским поделкам.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«Компания КИТ»** URL: **www.kitcom.ru** ТЕЛ.: **(095)777-6655**
ЦЕНА: **$2350**

Таблица №2. Результаты тестов.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Частота процессора, МГц	Частота системной шины, МГц	Business Winstone, баллов	Content Creation Winstone,	3DMark2001, баллов
AgeNT 2000/80	2040	408	26,5	33,8	7607
Arbyte TEMPO T4D-PE	2806	535	31,1	43,5	12448
DEPO Race 380	3081	536	29,8	46,2	11961
DSTN eStudio-8306P	3082	536	34,4	47,5	12806
GEG Prestige 41220A	2430	540	28,6	39,3	1341
IMS 2000-3XP	3077	535	34,1	48,6	13063
ISM Master Power	3098	539	34,0	49,0	13143
K-Systems Irbis Favorite HT	3082	533	30,6	44,3	12119
NeoPC Extreme	2800	533	29,0	44,4	12349
PC Electon 5000	2400	533	27,9	40,9	8380
TCM 3006 Extreme HT	3067	533	34,1	46,6	10709
КИТ Super 4300M	3050	530	34,8	49,0	13065

Первый взгляд: Мал, да удал.

«Эксимер» сияет бирюзовым светом. Сергей Никитин

В октябрьском номере *CGW* за прошлый год мы рассказывали о платформе *Shuttle* – миниатюрном компьютерном блоке с системной платой формата Flex ATX внутри. Там же на картинках мы показали, как собрать в нем полноценный компьютер. Видимо, в фирме Excimer DM прочли наш журнал и вдохновились на серийный выпуск таких компьютеров. И вот один из них прибыл к нам в редакцию на тестирование.

Прибыл он в гордом одиночестве – ни монитора, ни каких-либо периферийных устройств – так сказать, в чем мать родила. Ну что же, будем осматривать голый системный блок.

Передняя панель машины отделана пластмассой приятного бирюзового цвета. На ней расположены кнопки Power и Reset, два порта USB один FireWire, гнезда для микрофона и наушников, а также оптический выход шестиканального звука S/PDIF. Внутри корпуса – такая начинка, что настоящий американский шаттл, разрабатывавшийся двадцать лет назад, в сравнении с ней покажется доисторическим барахлом.

И что же там в бирюзовой коробочке? Процессор Intel Pentium 4 с тактовой частотой 2,53 ГГц, 256 Мбайт оперативной памяти DDR333, графическая плата MSI GeForce4 Ti4800 (Ti4200 с поддержкой AGP 8x, однако системная плата этот режим не поддерживает; видимо, AGP 8x – дань моде), оснащенная 128 Мбайт видеопамяти, жесткий диск Seagate Barracuda со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, комбинированный дисковод DVD-ROM/CD-RW (12x для DVD и 32x/10x/40x для CD) производства Toshiba. Список отдельных устройств на этом закончен. Все остальные встроены в системную плату Shuttle. Это внутрен-

EXCIMER FAMILYPC STARLITE 24W55

ВЕРДИКТ



Excimer FamilyPC Starlite – хорошие вещи не обязаны быть большими.

няя графическая подсистема, шестиканальная звуковая микросхема и сетевой контроллер на 10/100 Мбит/с. На диске установлена русская версия операционной системы Windows XP Professional Edition.

Конфигурация *FamilyPC* впечатляет, но если тебе захочется добавить что-нибудь еще, возникнут проблемы. В миниатюрном корпусе места практически нет. Свободно одно гнездо PCI и все. Пустых гнезд для памяти тоже нет – 256 Мбайт набраны из двух модулей по 128 Мбайт. Зато через имеющиеся три FireWire- и четыре USB-порта можно подключить много наружных устройств.

Из-за высокой плотности размещения компонентов внутри корпуса *«шаттл»* нагревается немного больше обычного компьютера, но это не сказывается на стабильности работы. А благодаря системе AutoGuardian, которая регулирует скорость вращения вентилятора в зависимости от температуры процессора и нагрузки на него, вся система практически не шумит.

Отдельных слов заслуживает графическая плата *«шаттла»*. Во-первых, на ней есть совмещенное гнездо Video In/Out, что понравится тем, кто любит записывать и редактировать видео, а также использовать телевизор вместо монитора. Во-вторых, примечателен набор программ, что поставляется в комплекте. Это десять дисков! Здесь есть драйверы, электронная документация, полезные утилиты, программы InterVideo WinProducer и WinCoder (запись, редактирование и сохранение видео в формате MPEG), программный DVD-плейер InterVideo WinDVD, две системные утилиты от компании FarStone – VirtualDrive Professional и RestoreIT Professional. Но все это негеймерская скука! Для увеселения поставляется программа MSI 3D Desktop (думаю, название говорит само за себя), а также игры: Tom Clansy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III Morrowind, Construction Set к нему, Duke Nukem Manhattan Project и диск с коллекцией из семи урезанных версий разных известных игр. Я думаю, мало не покажется никому!

Замечу, что встроенный в системную плату графический акселератор малопригоден для современных 3D-игр, но вполне подойдет для работы на дому, так что из корпуса можно извлечь графическую плату MSI, если захочется перенести ее в другой компьютер.

Еще с машиной поставляются драйверы для системной платы и всех встроенных в нее устройств, руководство пользователя и документация на системную и видеоплату.

Летает FamilyPC со скоростью настоящих шаттлов. Если сравнивать его с системой фирмы Meijin, описанной в этом номере, то он опередил ее в тесте 3DMARK и PCMark Memory test.

Итак, наш вердикт. Если вам нужна малогабаритная и быстрая машина с хорошим набором ПО, и вас не смущают ограниченные возможности расширения, Excimer FamilyPC вам волшебно подойдет.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Excimer DM** URL: **www.excimer.net**
ТЕЛ.: **(095)941-61611** ЦЕНА: **$910**

Таблица. Результаты тестирования компьютера FamilyPC Starlite 24w55.

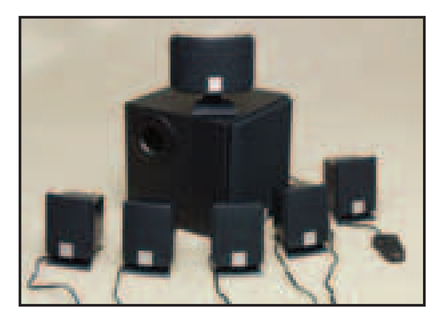
ТЕСТ FUTUREMARK	РЕЗУЛЬТАТ
3DMark 2001 SE	11759
PCMark 2002 CPU Score	6158
PCMark 2002 Memory Score	5718
PCMark 2002 HDD Score	870

Первый взгляд:
Купил и играй

Дело мастера – играть... **Сергей Никитин**

Хорошо бы компьютеры продавались так, чтобы, принеся их домой, уже не надо было ничего собирать, устанавливать драйверы устройств и тем более что-то докупать. Открыл коробку и играй! Правда, здорово?! Жалко, что пока это только мечта. Но уже есть компьютер Action фирмы *Meijin* (в переводе с японского «мастер», «хозяин») – он вплотную приблизился к идеалу.

Создатели *«хозяина»* сделали две, в общем-то, очень несложные вещи: включили в комплект все необходимые компоненты и установили все драйверы. Так что вам останется всего лишь привезти комплект домой и подключить к системному блоку 17-дюймовый ЖК-монитор NEC, акустические системы Creative Inspire 6.1 6700, а также два приемника инфракрасных лучей: один для связи с беспроводными мышью и клавиатурой от Logitech, а другой – для связи с геймпадом WingMan CordlessGamePad того же производителя.



Хрипл одукторы Creative Inspire 6.1 6700 годятся для семиканальных студийных систем.



Стильный компьютер *Meijin Action* создает хорошее настроение.

Если вы любопытны, то, открыв *«хозяйский»* системный блок, найдете основную плату ASUS, процессор Pentium 4 с тактовой частотой 2,8 ГГц, 512 Мбайт оперативной памяти DDR333, графическую плату Albatron GeForce4 Ti4280 (GeForce4 Ti4200 с поддержкой сверхбыстрого режима AGP 8x; непонятно, зачем это нужно, ведь системная плата рассчитана только на AGP 4x) с 128-Мбайт видеопамятью. А еще внутри находится 60-Гбайт жесткий диск IBM с частотой вращения шпинделя 7200 об/мин, комбинированный оптический дисковод Philips RWDV-3210K (работает с DVD-ROM со скоростью до 12x и с CD-ROM с скоростью 40x/10x/32x).

Еще внутри системного блока имеются звуковая плата Creative Audigy 64 PCI 5.1 (помимо встроенной в основную плату звуковой микросхемы), внутренний модем Zyxel OMNI 56K V90 и встроенный сетевой контроллер на 10/100 Мбит/с. Все это хозяйство работает от трехсотваттного блока питания, а управляется оно русифицированной операционной системой Windows XP Home Edition.

Вот такая неслабая конфигурация. Как видите, для счастливой геймерской жизни больше ничего и не нужно. Мощный процессор, быстрая память, видеоплата, в расчете на которую делаются все современные игры, обеспечат приличную скорость в любых гонках. Качественный монитор покажет хорошую картинку и в играх, и в фильмах, которые можно смотреть и с CD и с DVD благодаря комбинированному дисководу, а самые полюбившиеся можно будет переписать на емкий жесткий диск. Звука тоже достаточно - несмотря на то что звуковая плата шестиканальная, акустический комплект Creative Inspire соответствует стандарту 6+1 (семь каналов). Супертехника, правда?

Об удобстве и говорить нечего – благодаря беспроводным устройствам здесь все волшебно. Реклама Bounty обманывает – райское наслаждение, на мой вкус, не в поедании шоколада (что, кстати, чревато кариесом), а в том, чтобы работать за красавцем-компьютером, развалившись в любимом кресле, подальше от монитора (глаза нужно беречь!); клавиатура на коленях, мышка на фирменном коврике (входит в комплект поставки), а коврик на широком подлокотнике кресла. Отмечу, что на клавиатуре имеется куча дополнительных клавиш для управления работой в Интернете и прослушивания/просматривания мультимедиа-файлов, так что за мышку можно почти не браться.

Захочется поиграть с *«хозяином»* – к вашим услугам геймпад. Кнопок хватит для большинства игр, геймпад действует на удалении до шести метров, а четырех батареек ему хватает на пятьдесят часов работы. Комфорт вам обеспечен – ведь машина почти бесшумна. И это несмотря на то что на задней панели системного блока установлен дополнительный вентилятор. Правда, он оснащен тахометром, и скорость вращения меняется в зависимости от температуры. А если вам надоест сидеть в тишине или играть одному, то на помощь придут внутренний модем и встроенный сетевой адаптер.

С подключением других устройств к компьютеру проблем не возникнет. Машина оснащена шестью портами USB (два – на передней панели), а если этого покажется мало, то еще два находятся на скобе, которая выводится на заднюю панель системного блока. Также присутствует одно гнездо FireWire для цифровых видеокамер. Графическая плата имеет комбинированное гнездо Video In/Out, что вкупе с прилагаемым к ней программным обеспечением позволит использовать компьютер не только для игр, но и в качестве домашней видеостудии.

Комплект программ довольно обширный. Четыре из них поступили от компании InterVideo: WinProducer (для записи и редактирования видео), WinCoder (запись видеофайлов в форматы MPEG1 и 2), WinRip (позволяет считывать музыкальные дорожки с аудиодисков и преобразовывать их в формат MP3) и WinDVD (программный DVD-плейер). Фирма CyberLink подбросила две программульки: PowerDirector (редактор видео) и PowerDVD (аналог WinDVD). Так что можно выбрать тот плейер, что больше приглянется. Кроме того, в комплект входят две игры – *Motocross Mania* и *Serious Sam: The Second Encounter*.

Таблица. Результаты испытания компьютера *Meijin Action*.

ТЕСТ FUTUREMARK	РЕЗУЛЬТАТ
3DMark 2001 SE	10857
PCMark 2002 CPU Score	6699
PCMark 2002 Memory Score	5620
PCMark 2002 HDD Score	1107

Все необходимые драйверы уже установлены! Инструкции по установке и эксплуатации содержат всю необходимую информацию.

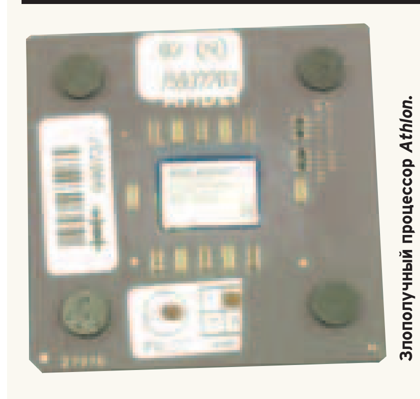
С производительностью тоже все ОК - взгляни на таблицу, геймер. Наверное, не стоит говорить, что ни в играх, ни при просмотре фильмов, ни при других типовых домашних задачах система не тормозила.

В общем, *Meijin Action* – машина отличная. Мощная, удобная, бесшумная, сделанная из отличных компонентов, с хорошим комплектом программ. Все в ней есть. Единственный недостаток – системная плата не поддерживает режим AGP 8x. Да и второй вентилятор в корпус могли бы поставить.

Action в переводе с английского означает «действие». И действительно – машина готова к работе. Рекомендую!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Meijin** URL: **www.meijin.ru** ТЕЛ.: **(095)727-1222**
ЦЕНА: **$2370 (системный блок $1400)**

Письмо



Злополучный процессор Athlon.

Дорогая редакция *CGW!*

Я собираю себе компьютер для игр и работы дома. Обзавелся системной платой ABIT NF7-S и решил прикупить какой-нибудь недорогой процессор *Athlon*. На Царицынском радиорынке в Москве мне приглянулся магазин фирмы *«СКБ Плюс Компьютерс» (www.scb.ru)*. Выглядит он очень прилично: менеджеры за плоскими мониторами просматривают наличие товара в базе данных и моментально называют, что есть в наличии и почем. Выбрав товар, покупатель оплачивает его и тут же получает -- очень удобно.

Я спросил, какие есть процессоры *Athlon*. «Не жадничай», – сказал я себе, и вернулся на радиорынок, чтобы поменять *Athlon* с доплатой на *Athlon XP*. Однако менеджер Алексей Стрекалов сказал, что для этого нужен мой паспорт, поскольку придется оформлять договор купли-продажи. Придя через пару дней с паспортом, я снова получил отказ – мне сказали, что обмен производится в любой день, кроме понедельника и среды. Тогда я предложил сдать процессор как неисправный. Но тут выяснилось, что по гарантийному талону фирмы «СКБ Плюс Компьютерс» никакой реальной гарантии и возможности возврата нет. Цитирую только один пункт: *«Если невозможно однозначно установить причину неисправности, подпадающую под гарантийный ремонт, изделие принимается «условно» сроком на 15 дней для проведения технической проверки»*. Ух! Чувствую, мои злоключения только начинаются! Подскажите, пожалуйста, что делать, чтобы не попадать в такие ситуации?

Сергей Плюхин, Москва

Здравствуй, Сергей!

Уж если ты собираешь компьютер сам, значит тебя по каким-то причинам не устраивают готовые компьютеры с гарантией, предлагаемые столичными фирмами. Расскажу тебе об одном ноу-хау, что используют сборщики, чтобы ты мог работать не хуже них.

Серьезные компании организуют входной контроль комплектующих, т. е. заранее проверяют каждое изделие на работоспособность. Конечно, создавать отдельный испытательный стенд ради одного компьютера тебе не имеет смысла, но на том же Царицынском радиорынке найдется десяток мелких продавцов, которые с удовольствием проверят процессор, особенно если ты купишь его у них.

Крупные корпорации (например, IBM) заказывают на заводах специальные партии комплектующих, а затем посылают своего представителя для контроля производства. Нет, я не предлагаю тебе, Сергей, ехать в Дрезден на фабрику AMD Fab 30, чтобы посмотреть, как будет изготавливаться твой процессор. Тем более что фабрика эта выпускает пластины, которые разрезаются на отдельные кристаллы и упаковываются в корпуса где-то в Малайзии или Сингапуре. Находясь в «чистых комнатах» фабрики, ты все равно мало что увидишь, поскольку пластины от одной технологической установки до другой путешествуют в специальных технологических контейнерах.

Желание продавцов комплектующих защитить себя вполне понятно, ведь не секрет, что встречаются любители поэкспериментировать за чужой счет. Некоторые любопытные покупатели без конца берут в фирмах различные графические платы, пробуют их и сдают обратно, чтобы, например, понять разницу между изделиями разных марок и выбрать самую быструю модель.

Давай оставим политику фирмы «СКБ Плюс Компьютерс» на ее совести, а поговорим на философскую тему: что лучше – собирать компьютер самому или приобрести готовый? Если ты не компьютерный энтузиаст, которому доставляет удовольствие возиться с железками, подключая платы, устанавливая драйверы и т. д., тогда суди по затратам времени. Стоит ли потраченное время и силы тех денег, что ты собираешься сэкономить? Если же тебе приятно самостоятельно заниматься сборкой и модернизацией, заглядывай в наш журнал – в рубрику «Сделай сам».

Иван Рогожкин

Сделай сам:
Переносим музыку на CD!

Кассеты вышли из моды, да и с надежностью и долговечностью у них проблемы. Читатель! Если ты не хочешь выглядеть как дед Анахронизм, до сих пор живущий в прошлом тысячелетии, перепиши всю свою музыку на диск – либо на жесткий, либо на компактный. Сергей Никитин

Как это сделать, мы сейчас расскажем и покажем. В февральском номере *CGW/RE* на с. 86 мы рассказывали о том, как с кассетного видеомагнитофона переписать кино на компьютер. Получилось? Теперь видео легко редактировать и монтировать. Наверняка тебе захочется почистить или подправить и старые музыкальные записи.



ПРАВИЛО №1

ДЛЯ ЗАПИСИ ЗВУКА НУЖЕН КОМПЬЮТЕР, ОСНАЩЕННЫЙ ЗВУКОВОЙ ПЛАТОЙ И, ЖЕЛАТЕЛЬНО, КОЛОНКАМИ. Он не обязан быть самым современным и «навороченным», но учти, читатель: для комфортной работы с длинными записями все же требуется некоторая вычислительная мощность и емкий жесткий диск.

Магнитофон должен иметь линейный выход (Line Out) или хотя бы гнездо для наушников. Конечно же, не обойтись без того, что соединит магнитофон и компьютер, точнее, магнитофон со звуковой платой. Догадался? Нужен звуковой кабель. На одном конце кабеля должен быть штекер типа Jack, на другом – разъем, соответствующий гнездам на магнитофоне.



ПРАВИЛО №2

ДЛЯ ПЕРЕНОСА ФОНОТЕКИ НА CD ТЕБЕ ПОТРЕБУЕТСЯ ЗАПИСЫВАЮЩИЙ ДИСКОВОД CD-R/RW. Кстати, лучше записывать музыкальные «компашки» на диски CD-R, так как многие бытовые и портативные плейеры не считывают CD-RW. Кстати, не огорчайся, если в компьютере установлена не самая многофункциональная звуковая плата. Здесь важен уровень шума, а не количество всяческих синтезаторов и эффектов пространственного звучания. При подготовке этой статьи мы пользовались звуковой микросхемой, встроенной в системную плату ABIT KD7, и все было в порядке. Но если ни один медведь не касался твоих ушей, читатель, и тебя не удовлетворит качество полученной записи, ты сможешь улучшить ее специальными программами.



ПРАВИЛО №3

ДЛЯ ТОНКОЙ РАБОТЫ СО ЗВУКОМ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ПРОГРАММУ *SOUND FORGE* – МОЩНЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУКОВОЙ РЕДАКТОР. Надо сказать, что название у этой программы довольно двусмысленное. Его можно перевести как «кузница звука». Как и в настоящей кузнице, в *Sound Forge* есть все необходимые инструменты для работы. Они помогут «выковать» все, что твоему изнеженному уху угодно, господин меломан. Другой вариант перевода – «подделка звука». Так вот, уважаемый товарищ аудиофил, с помощью *Sound Forge* можно подделать почти любое звучание.



ПРАВИЛО №4

ПРОГРАММА SOUND FORGE СЛОЖНОВАТА В ОСВОЕНИИ, особенно для тех, кто впервые собрался работать с музыкой на компьютере, а из курса школьной физики все благополучно забыл. Да и для нашей конечной цели (записи музыкального CD) «кузница подделок» не очень подходит. Поэтому все наши дальнейшие советы рассчитаны на программу *Nero Wave Editor* из известного пакета для записи компакт-дисков *Nero Burning ROM.* Звуковой редактор Nero освоить гораздо легче, нежели *Sound Forge,* а его возможностей для начала вполне хватит. Но, естественно, никто не помешает вам записать и отредактировать звук в «кузнице подделок», а затем переписать его на диск с помощью *Nero.*



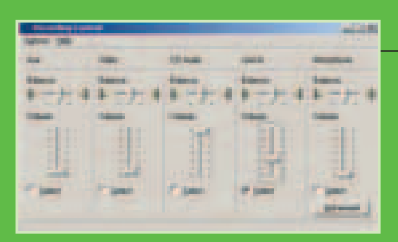
ПРАВИЛО №5

ДЛЯ ЗАПИСИ МУЗЫКАЛЬНОГО ДИСКА звуковые файлы должны быть представлены в формате WAV – это формат несжатой музыки, поэтому файлы имеют большой объем. Для сохранения записанных файлов в популярном и самом распространенном формате mp3 вам понадобится кодек mp3.



ШАГ №1

ПОДКЛЮЧИТЕ ОБОРУДОВАНИЕ. Вставим разъем на одном конце кабеля в гнездо магнитофона. В нашем случае это гнездо наушников, но лучше использовать линейный выход (Line Out), на котором обычно меньше шума. Разъем на другом конце кабеля вставим в гнездо Line In (голубой разъем) на звуковой или системной плате.



ШАГ №2

НАСТРОЙТЕ УРОВНИ ГРОМКОСТИ. Для получения наилучшего соотношения сигнал/шум нужно поколдовать с настройками громкости в микшере. Внимание! Вам нужен микшер записи, а не воспроизведения. Двойным щелчком на значке динамика вы откроете микшер воспроизведения. Чтобы перейти к микшеру записи, выберите пункты Options / Properties / Adjust volume for Recording. Отключите все входы, кроме Line In, к которому подключен магнитофон (так вы избавитесь от лишних наводок). Подберите уровни громкости на магнитофоне (только если используется гнездо наушников, поскольку на линейном выходе магнитофона громкость не регулируется) и усиления на входе Line In. Не вдаваясь в тонкости, скажу, что регулятор громкости магнитофона следует оставить примерно на половине максимальной громкости, а ползунок в настройках входа Line In установить примерно на треть.

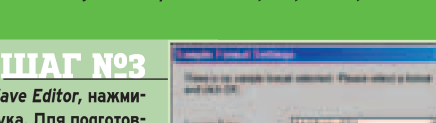


ШАГ №4

ЗАПИШИТЕ КОМПОЗИЦИЮ. Вставив нужную кассету в магнитофон, не спешите включать воспроизведение! Сначала нажатием экранной кнопки *Wave Editor* с красным кружочком посередине начните запись. А теперь запускайте магнитофон. Такой порядок гарантирует, что вы не пропустите начало записи (небольшую паузу в начале музыкального файла можно будет убрать в звуковом редакторе). Когда песня закончится, нажмите ОК и не забудьте остановить магнитофон.

ШАГ №3

НАСТРОЙТЕ РЕДАКТОР. Запустив программу *Nero Wave Editor*, нажмите <CTRL>+R. Появится окошко выбора параметров звука. Для подготовки дорожек будущего музыкального CD выберите 16-битный звук с частотой дискретизации 44 100 Гц. А если в ваших планах перевести звук в формат mp3, тогда остановитесь на частоте 48 000 Гц. Обязательно поставьте галочку перед пунктом Stereo Recording! Нажмите Enter.



ШАГ №5

ОТРЕДАКТИРУЙТЕ ЗВУК. На экране появится музыкальный файл, но в графическом представлении. Черные полосы в начале и в конце – ненужные паузы. Уберите их. Делается это очень просто. Мышкой, как в текстовом редакторе, выделите ненужную область и нажмите <CTRL>+X. Теперь расправимся с шумом. Нажмем <CTRL>+A. В пункте меню Enhancement выберем Noise Analysis. Нажмем в появившемся окне кнопку OK. Мы провели анализ шума. В том же пункте меню выберем *Noise Reduction*. Перед нами окно инструмента для удаления шума на основе проведенного анализа. Щелкнув на зеленом треугольнике, можно послушать, что получилось. Если вас это устраивает, смело нажимайте OK. Если нет, то нажмите кнопку с надписью Create Editable Curve и, передвигая вверх-вниз белые квадратики, добейтесь приемлемого звучания.



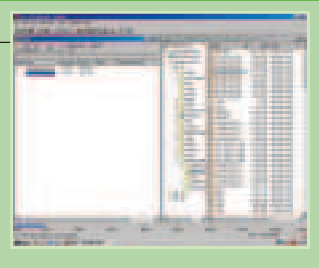
ШАГ №6

СОХРАНИТЕ ФАЙЛ. Нажмите <CTRL>+S. Укажите имя файла и папку, в которой он будет сохранен. Если дорожка предназначена для записи на музыкальный компакт-диск, то в поле «Тип файла» выберите PCM WAV. Щелкнув на кнопке Options, проверьте соответствие частоты (44 100 Гц) и количества битов (16). Если нужно получить mp3-файл, то в поле «Тип файла» выберите, соответственно, mp3PRO. В этом случае в меню Options задается постоянная или переменная частота дискретизации *(см. «Словарик»)* и качество записи.



ШАГ №7

ЗАПИШИТЕ КОМПАКТ-ДИСК. Записав в компьютер и обработав несколько композиций (*шаги 4-6*), которые составят альбом, вы добрались до главного, собственно ради чего все и было задумано – создания музыкального компакт-диска. Запустите программу Nero Burning ROM. Если мастер-помощник не появится сам, тогда в главном окне нажмите кнопку *Wizard*. Далее ответьте на вопросы мастера следующим образом: CD / Compile new CD / AudioCD. Появится окно, похожее на Проводник системы Windows. Из правой части экрана нужно перетащить мышью нужные файлы в левую часть экрана – на наш будущий музыкальный диск.



ШАГ №8

ЗАДАЙТЕ ПАУЗЫ И ПЕРЕХОДЫ. Наверняка, слушая музыкальные диски, вы замечали, что между композициями иногда есть пауза продолжительностью в несколько секунд, а иногда следующая песня начинается почти сразу после предыдущей. Порой одна композиция, затухая, плавно перетекает в другую. Вам, возможно, захочется сделать то же самое. Щелкнув на названии дорожки правой кнопкой мыши, выберите в появившемся меню пункт Properties. Нас интересуют два параметра – *Pause* и *Cross fade with previous track*. В поле Pause по умолчанию указано две секунды. Это стандартная пауза между дорожками на музыкальном CD. Если установить нулевое значение, то следующая композиция начнется сразу после предыдущей. А значение поля *Cross fade with previous track* определяет, сколько времени предыдущая дорожка будет «перетекать» в следующую. Не забудьте указать эти значения для каждой дорожки!

ШАГ №9

Запишите диск. Остается выбрать пункт *Write CD* в меню *File* и в появившемся окне нажать кнопку *Burn*. Внимание! Все дорожки нужно записывать на музыкальный диск за один раз! Дозапись невозможна!

Надеемся, что у вас все получилось. Поздравляем! А если качество звука вам показалось неудовлетворительным, обзаведитесь звуковой платой с малым уровнем шума и осваивайте редактор Sound Forge. И пользуется музыка, музыка, музыка...

СЛОВАРИК

Aux In – вход для подключения дополнительных устройств.

Line In – линейный вход звуковой платы.

Mic In – вход для подключения микрофона.

mp3 – формат звукового файла со сжатием (занимает мало места на диске) и некоторым ухудшением качества относительно формата WAV.

Track –звуковая дорожка («трек»). Область музыкального диска, отведенная под отдельную композицию.

Variable bitrate – режим цифровой записи с переменной частотой дискретизации. Позволяет добиться неплохого качества при небольшом объеме звуковых файлов (благодаря тому, что разные части композиции обрабатываются разным образом).

WAV – формат звукового файла, не использующего сжатие. Занимает много места на диске.

Микшер – панель регуляторов, позволяющая менять соотношение уровней сигналов от разных источников, «смешивая» их в разных пропорциях. Как правило, имеются различные микшеры для записи и воспроизведения звука.

Разрядность звука – число двоичных разрядов, используемых при кодировании звука. Чем оно выше, тем лучше, поэтому 16-разрядные звуковые платы звучат лучше, чем 8-разрядные.

Частота дискретизации (частота выборки, битрейт) – число отсчетов цифрового сигнала в секунду. Измеряется в герцах (Гц). Чем она выше, тем качественнее сигнал и тем больше места на диске занимает звуковой файл.

редакционная ПОДПИСКА!



С ЛЮБОГО НОМЕРА

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

☐ На 6 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

☐ На 12 месяцев (начиная с ____________ 2003 г.)

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв. тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц

Юридическим лицам для оформления подписки необходимо прислать заявку на получение счета для оплаты по адресу **subscribe_si@gameland.ru** или по факсу **924-9694** (с пометкой "редакционная подписка"). В заявке указать полные банковские реквизиты и адрес получателя. Подписка оформляется на 12 месяцев, начиная с месяца, следующего после оплаты.

Крякнутый Кейс

Стань сервером. *Лойд Кейс*



Если вы хоть раз играли в *Unreal Tournament* или *Battlefield 1942* через Интернет, то, несомненно, должны быть в курсе, что игровые сервера бывают хорошими и плохими. Найдя хороший сервер, ты чувствуешь себя как в раю – игроки ведут себя тактично (даже когда рвут тебя на куски из пулемета), никто не стреляет по своим, и ваша команда показывает себя с самой лучшей стороны. Но со временем игра на чужих серверах начинает все сильнее и сильнее надоедать. А значит, пришло время подумать о запуске собственного сервера!

Если у вас есть высокоскоростное соединение с Интернет, то это вполне реально. Но подобное предприятие, как, впрочем, и любое другое дело, связанное с PC-играми, имеет свои подводные камни и проблемы, к которым нужно быть готовым.

Прежде всего, сам факт наличия выделенной линии не означает, что вы мгновенно можете создать интернет-сервер. Вначале необходимо выяснить несколько технических вопросов:

◆ Всегда ли вы находитесь в Сети, или же у вас стоит виртуальное dial-up соединение вроде PPPoE? Если вы подсоединены постоянно, то запустить сервер будет проще простого. Но если у вас стоит PPPoE, то понадобится установить какой-нибудь виртуальный автодозвон, чтобы соединение постоянно было активным. Большинство маршрутизаторов способно выполнять эту функцию.

◆ Как воспримет создание вами сервера ваш провайдер? Еще раз перечитайте условия договора с ним – возможно, там есть запрет на запуск любого типа серверов.

◆ Сколько у вас IP-адресов? Если у вас есть всего один динамический адрес, каждый раз назначаемый провайдером, когда вы выходите в Интернет, то, вообще говоря, запуск игрового сервера - дело весьма тягомотное и нецелесообразное, даже если вы используете маршрутизатор. То есть вы, конечно, сможете запустить сервер, который будет работать несколько часов кряду, используя текущий динамический адрес. Но я бы лично посоветовал вам завести статический, т.е. постоянный IP-адрес, даже если для этого придется доплатить провайдеру.

◆ Есть ли у вас хороший аппаратный маршрутизатор? Превращение своего компьютера в интернет-сервер означает, что отныне он будет открыт для всевозможных придурков, которые с радостью используют его в качестве прикрытия для своих хакерских атак на защищенные сети.

◆ Если маршрутизатор у вас имеется, то будет неплохо поподробнее изучить такие базовые операции, как перенаправление портов (port forwarding) и переключение портов (port triggering). Таким образом, вы сможете запустить сервер, не подвергая себя риску хакерских атак.

◆ Не забудьте про скорость пропускания (upstream speed) вашего канала. В некоторых играх серверам требуется сравнительно небольшая пропускная способность. Другие игры, например, *Battlefield 1942* требуют скорость пропускания 32 Kb на каждого игрока. Типичный кабель выделенной линии имеет пропускание 128 Килобит в секунду или, если вам сильно повезло, то 256 Килобит в секунду. И попытка запустить партию в BF1942 на 32 игрока на канале с таким пропусканием будет напоминать попытку выпить коктейль из льдинок Icee через тонкую трубочку – теоретически можно, но на практике ОЧЕНЬ тяжело.

...Попытка запустить партию в *BF1942* на 32 игрока на канале с таким пропусканием будет напоминать попытку выпить коктейль из льдинок Icee через тонкую трубочку...

Если, прочтя данный текст, вы все еще хотите запустить на своем компьютере игровой сервер, то нам осталось прояснить всего несколько деталей, которые также следует знать. Во-первых, выясните, есть ли у игры специальное программное обеспечение для выделенных серверов. У большинства современных шутеров оно есть, у некоторых других игр с многопользовательским режимом тоже. Имейте в виду, что выделенный сервер не требует каких-либо особо навороченных звуковых или видео карт.

Изучите игру, которую вы собираетесь запустить на своем сервере. Ознакомьтесь со всеми необходимыми командами, узнайте о процедурах подключения и приготовьтесь периодически подключаться на правах администратора и выкидывать с сервера читеров и хулиганов. Кроме того, чтобы привлечь именно тех людей, с которыми вы сами хотели бы играть, подумайте о правильном названии сервера – ведь оно служит вашим «посланием миру».

Не торопитесь и действуйте осторожно. Для начала запустите защищенный паролем сервер, чтобы отбирать людей, желающих к нему подсоединиться, и дважды подумайте, прежде чем сообщать кому-либо этот пароль. Вообще говоря, быть владельцем сервера – это все равно, что быть организатором веселой вечеринки: количество удовольствия, получаемое гостями (и вами!) напрямую зависит от проделанной вами подготовительной работы.

А запустив сервер, не забудьте написать мне письмо на адрес: *loyd_case@ziffdavis.com*, указав там его название и пароль. Вполне возможно, я как-нибудь загляну к вам на огонек.

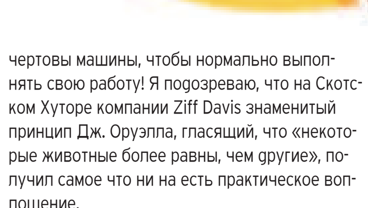
ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖОНА ИПАНДА

Выжженная земля

Я тоже хочу гавайский венок на шею!

Или, по крайней мере, чуть-чуть благодарности...

Роберт Коффей



Хочу обратиться ко всем читателям, посылающим в редакцию *CGW* письма с фразами типа: «А еще я был бы очень признателен, если бы вы прислали мне Radeon 9700 или еще какую-нибудь ненужную вам самим крутую игровую железяку :)». Прекратите! Прекратите немедленно! Если вы когда-нибудь и получите от нас что-нибудь подобное, то ТОЛЬКО после того, как это получу я!!! Впрочем, если в Отделе снабжения компании Ziff Davis, который на самом деле следовало бы назвать *«Отделом проволочек и отказов»*, будут и дальше сидеть те же бездушные профессиональные бюрократы, что и сейчас, то такое произойдет ОЧЕНЬ нескоро. Ведь наверняка вы думаете, что мы – профессиональные игровые журналисты – тестируем игры на самых лучших и мощных компьютерах, которые только можно найти на нашей грешной планете, не так ли? Боже мой, как же вы заблуждаетесь! Ужасная правда заключается в том, что для того, чтобы запустить любую более-менее современную игрушку на наших древних PC, требуется долго и нудно возиться с setup'ом, прикреплять нужные детали к рассыпающемуся остову хирургическими скобками, тянуть десятки метров кабелей, а главное – в невероятных количествах пожирать острые мексиканские буррито, чтобы перевести все негативные мысли с компьютера на изжогу. Разумеется, мы уже давным-давно заказали себе новые машины, и теоретически они к нам идут – по крайней мере, так заявил Отдел снабжения. Будем надеяться, что это произойдет до Второго Пришествия...

Как видите, мы – игровые журналисты, живые и дышащие воплощения знаний, опыта и безупречного стиля – не только не пользуемся уважением со стороны административного персонала, но и постоянно терпим от него всяческие унижения. А ведь мы безропотно делаем за них (и за вас!) всю грязную работу. Если бы не наше терпение и самоотдача, то сидеть бы вам в смертной тоске за *Farscape: The Game*, проклиная день, когда вы приобрели компьютер. Но мы набили рты жирной мексиканской дрянью и прошли этот ужас вместо вас, после чего честно предостерегли от роковой покупки, сохранив, таким образом, ваше здоровье, время, деньги и хорошее настроение.

И мы вправе рассчитывать на сочувствие и понимание со стороны других сотрудников *CGW*, зарабатывающих деньги на нашей самоотверженности и способности сутками сидеть за *Kingdom Under Fire!* Увы и ах, никто не любит игровых журналистов, даже заправилы компании, в которой мы работаем...

И в то время как административные работники буквально купаются в деньгах, оплачивая за счет фирмы шикарные обеды и недельные командировки в приятные и экзотические места, мы даже не можем проапгрейдить свои чертовы машины, чтобы нормально выполнять свою работу! Я подозреваю, что на Скотском Хуторе компании Ziff Davis знаменитый принцип Дж. Оруэлла, гласящий, что «некоторые животные более равны, чем другие», получил самое что ни на есть практическое воплощение.

Я понимаю, что работа, выполняемая административным персоналом, тоже важна. Но, черт побери, ведь я в свое время угробил всю субботу с воскресеньем, играя в *Trespasser*, чтобы в срок сдать обзор! Я прошел *Daikatana!!!* Вы не ослышались – я ЗАКОНЧИЛ эту игру! Готов спорить, что даже сам Джон Ромеро не может похвастаться таким подвигом – скорее всего, он только глянул на всех этих робо-лягушек и сразу же сказал что-нибудь типа: «Наверное, все четыре прошедших года я пребывал в состоянии постоянного опьянения или помрачения рассудка». После чего, как и всякий нормальный человек, немедленно стер с винчестера этот кошмар. А еще я прошел до конца *Mystery of the Nautilus, Survivor: The Interactive Game и Majestic*. Так скажите – неужели после всего этого я не заслуживаю хотя бы минимального уважения?! И скромного поощрения – например, поездки на Гавайи?..

Впрочем, спешу заверить вас, что этот крик души вызван вовсе не извращенным желанием увидеть желтую сардельку, служащую телом Тьерри Нгуену aka Scooter, на белом песке Майами Бич (для этой цели старина Тьерри организовал специальный сайт www.scooterthong.com). Просто я не могу сдержать сочащихся из самого сердца слез горечи и обиды, ведь все, что нам нужно – это малая толика признания и уважения, которые в избытке получают наши более удачливые коллеги. И уверяю вас, что, безропотно перенося бесконечные унижения, все мы – парии *CGW* – горько стенаем в глубине души и клянем судьбу, исключая разве что Джеффа Грина. Потому что Джефф уже не может сдерживаться, и его часто находят на полу в мужской уборной, где он лежит в позе эмбриона и истерически рыдает, безуспешно пытаясь заткнуть себе рот туалетной бумагой.

И поскольку в стенах родной компании меня никто не слушает, я вынужден обратиться к вам, дорогие читатели. Мне нужна ваша помощь. Джеффу Грину нужна ваша помощь. Тьерри Нгуену aka Scooter нужна ваша помощь, а также Дане Джонгевaард, Кену Брауну, Дай Люо, Даррену Глэдстоуну и даже художнику Скотту МакКлауду. Так что в следующий раз, когда вы будете писать нам, что *Mafia* заслуживает, по меньшей мере, пяти звезд, не поленитесь послать копию литературному редактору Тому Эдвардсу (tom_edwards@ziffdavis.com) и обязательно укажите в письме, что журналистам *CGW* необходимо съездить на Гавайи, чтобы хоть немного развеяться. Напишите ему, что вы покупаете журнал ради наших статей, а не ради публикуемой в нем рекламы! Напишите ему, что Тьерри Нгуену нужно хоть немного солнца. Напишите ему, что *Mafia* заслуживает, по меньшей мере, пяти звезд. Правда, у Тома нет ни полномочий, ни возможностей, чтобы исправить ситуацию, но он – единственный человек в нашем руководстве, к которому я могу попросить вас обратиться без риска быть немедленно уволенным.

Вы поможете мне? Вы поможете мне?!

Ау! Кто-нибудь!..

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖЕКА ХОРНАДИ

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

ИТОГИ 2002 ГОДА • XENUS • MASTER OF ORION 3 • ИЛ-2: ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

АПРЕЛЬ • 04(11) 2003